280117
29.00 ש״ח (כולל מע״מ)
באילת 24.15 ש״ח
ינואר 2001

# WIZ
# וויז

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

**לגיליון זה מצורף**
**משחק ההרפתקה המלא**
**"Odd World"**

117
גיליון

- המימד הנוסף נחשף – PSX 2
- המאסטר של משחקי האסטרטגיה - Zeus
- השיגעון ממשיך? – FIFA 2001
- "פלייסטיישן" – Tomorrow Never Dies – המשחק המושלם באמת
- אינטרנט – ערפדים, מכוניות ושאר ירקות

9 770793 992004 01
7 296105 801175

BUG MULTISYSTEM

תמונת השער: Playstation 2

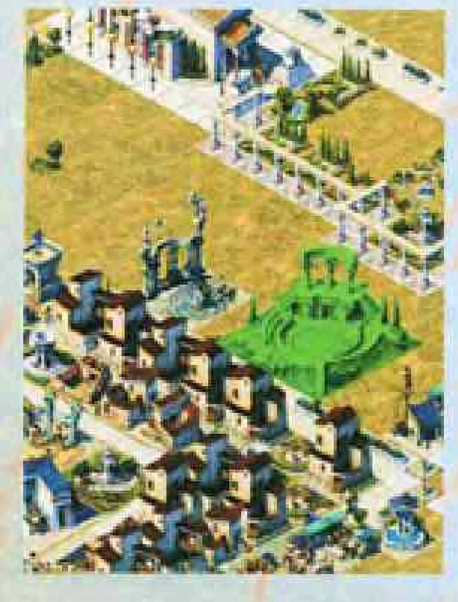
# תוכן העניינים

גיליון 117

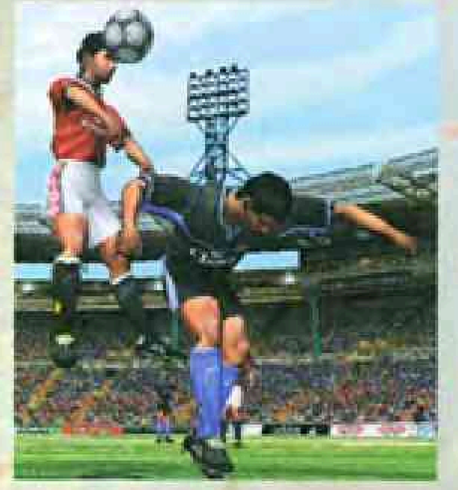
## ינואר 2001


| | |
|---|---|
| המהדורה המרכזית | 4 |
| QWIZ QUEST | 6 |
| חקירה מצולמת: Red Alert 2 | 8 |
| משחקים באמצע הדרך | 10 |
| ה-Playstation 2 נוחתת בארץ | 12 |
| אסטרטגיה: Zeus: Master of Olympus | 14 |
| פעולה: Swat 3 | 16 |
| ספורט: Fifa 2001 | 18 |
| פעולה: Combat Flight Simulator | 20 |
| סימולציה: 4X4 Evolution | 22 |
| פעולה: Starship Troopers | 24 |
| המשחק המושלם | 26 |
| דוקטור WIZ | 30 |
| אינטרנט: חדשות מהעולם | 32 |
| אינטרנט: ערפדים ברשת | 33 |
| אינטרנט: בהילוך מהיר | 34 |
| אינטרנט: סהרורים ברשת | 35 |
| אינטרנט: אמנות כמשחק | 36 |
| Palmtops | 37 |
| Playstation: No One Lives Forever | 38 |
| Playstation: Tony Hawk Pro Skater 2 | 40 |
| Gadgets: חדשות מעבר לאוקיינוס | 42 |
| "נבדק" - העתיד של "סאמסונג" | 45 |
| סודות מחדר התמיכה | 46 |
| משחקי תפקידים: שובה של המורגן | 50 |
| משחקי תפקידים: סטריאוטיפים | 52 |
| הוראות הפעלה | 54 |

Playstation 2 - עמ' 12



Zeus: Master of Olympus - עמ' 14



Fifa 2001 - עמ' 20

### חג המולד

אין מה לעשות, תקופות יכולות להיות קשות יותר וקשות פחות- בכל אופן, חג מולד זה חג מולד, וזה אומר שיש המון משחקים שהגיעו למדפי החנויות, ביניהם כמה משחקים מופלאים שהעדפנו לחכות עם הסיקור הקבוע עליהם, כדי לתת נקודת מבט עמוקה יותר מבדרך כלל;

בכל מקרה, מדובר בכמה משחקים שבאמת "חבל על הזמן", וזה כולל את Gunman המדהים, שהוא הרבה יותר מעוד המשך ל-Half Life, זה כולל כמובן את Alice, שכבר מחכים לה יותר מדי זמן, והיא מוכיחה לנו עד כמה ניתן לחבר בין נשמה למשחקים דמויי Tombraider. חוץ מהחבר'ה האלה אנו יכולים לראות את Sacrifice, Rune, Hitman ועוד כמה שלאגרים של חג המולד, ביניהם גם הפרק הרביעי מסדרת ה-Monkey Island.

עכשיו, חוץ מהמשחקים האלה, אנו רואים את השלבים הראשונים בקליטת ה-Playstation 2, קונסולת החלומות, שהחלטנו לייחד לה פרק בגיליון הזה. בכל מקרה, נדמה לי שהשאלה הפתוחה הכי גדולה סביב הקונסולה הזו, היא כמה זמן ייקח עד אשר היא תהפוך למוצר של ההמונים - זאת, משום שאין ספק שהיא תהפוך למוצר כזה מתישהו.

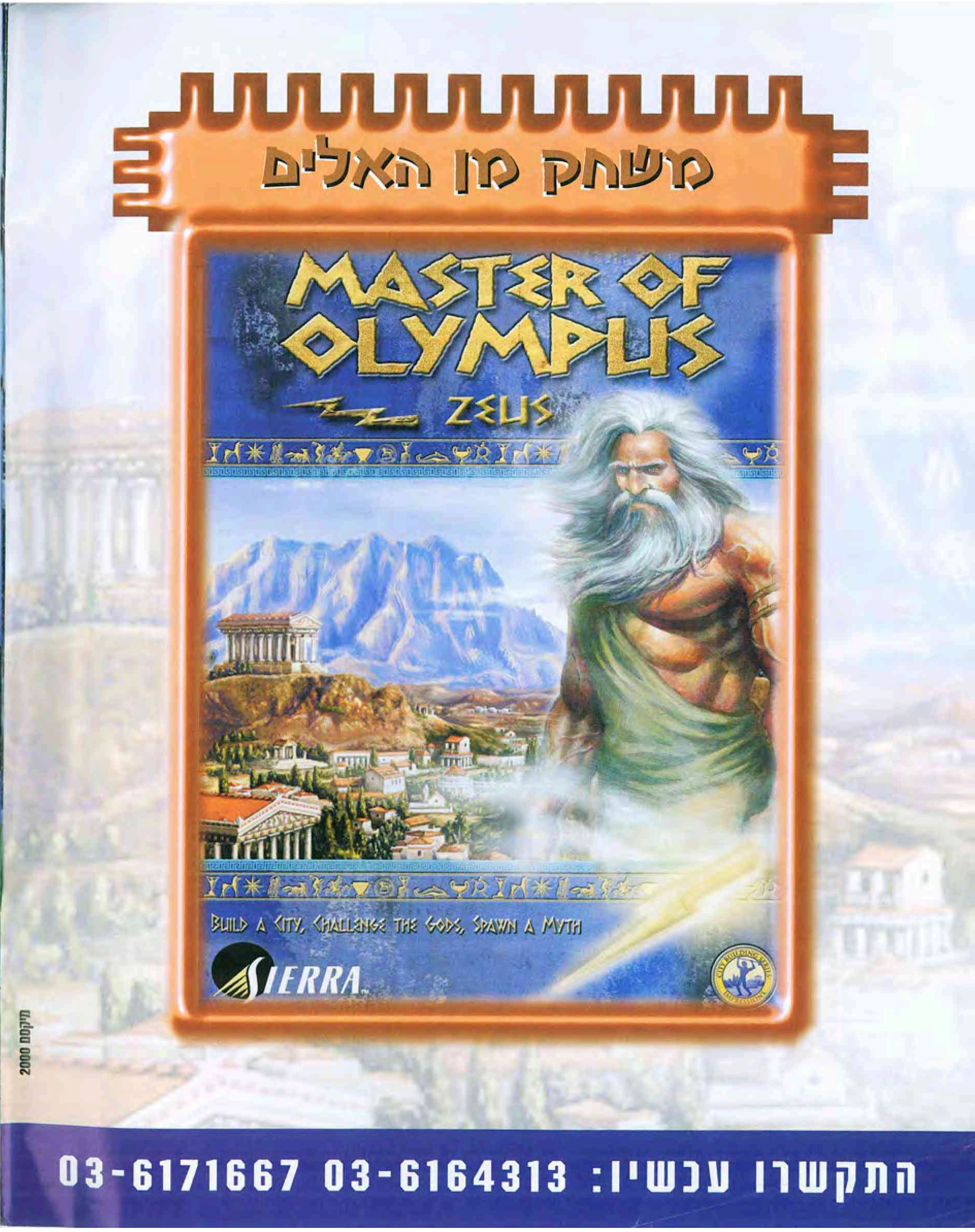
כך או כך, אם נסתכל היטב, נראה שאפשר לראות בכל תעשיית המשחקים סימפטום דומה ש"זה לא אם, זה מתי", ומה שבטוח- אנחנו הראשונים לדעת זאת.

*קובי סיט*


עורך ראשי: קובי סיט * עורך: אורן רביב * מנהלת הפקה: אביגיל אסתרי * עורך PC: דויד זילברשטיין * עורך משחקים: ערן פולוסצקי * עורכת אינטרנט: עינת ברקן * עריכה לשונית: עינב ויינברגר * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, אורן רביב, קובי סיט, דויד זילברשטיין, ערן פולוסצקי, גיל שנברג, ענת סבט, נתנאל מורי, גיא אהרון, עידו זילברשטיין, בן מנחם, ערן בן-סער, צחי הופמן, עינת ברקן וליאור ברמן* עיצוב וביצוע גרפי: אריקה שפיגל, עוזי דור, מיקסם 2000 בע"מ * קדם־דפוס ודפוס: מיקסם 2000 בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 טל: 03-6171685 פקס: 03-5708174 e-mail: wiz-magazine@bigfoot.com.


מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות. המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יוחזר.



ערך: בן מנחם

## עולם הווירוסים

### וירוס חדש

כמה אזהרות שלא ניתן, כנראה תמיד יהיה מישהו שיעדיף להתעלם מהן. משתמשי מחשב הסוברים כי הם מורידים סרט מהאינטרנט, יכולים בעצם לעזור להתפשטותה של תולעת מחשבים חדשה, דרך תוכנת "אאוטלוק" של מייקרוסופט . מספר חברות אנטי-ווירוס מייחסות לתולעת, ששמותיה השונים כוללים "פרולין" (Prolin ) ו"קריאטיב" (Creative), שייכות לקבוצת סיכון בינונית עד גבוהה. לפי מנהל "סימנטק", שנתנה דירוג בינוני לסיכון התולעת, היא דומה מאוד להתפרצויות התולעים האחרונות, כיוון שהיא מתפשטת לכל שם שנמצא ברשימת הכתובות של "אאוטלוק". התולעת מופיעה בצורת אי-מייל עם שורת הנושא: "A great Shockwave flash movie" - סרט פלאש נהדר. גוף האי-מייל אומר לקורא לבדוק את סרט הפלאש החדש שחברו כרגע הוריד. שלא כמו ווירוס, תולעת יכולה להפיץ את עצמה דרך הרשת ויכולה להשפיע על מחשבים של אחרים ללא עזרה. האי-מייל עצמו מגיע עם קובץ creative.exe. כאשר זה נפתח, התולעת מוצאת ומשנה את כל סיומות ה- JPG ו-ZIP במערכת המשתמש ושולחת העתקים של עצמה לכל מי שנמצא ברשימת כתובות האי-מייל.

### "ווירוס האהבה" רק במקום השני

חברת האנטי-ווירוס "סופוס", יצרה רשימה של עשרת הווירוסים הבוגדניים של שנת 2000. הרשימה, שנוצרה בעזרת דיווחים על בעיות עם ווירוסים, יכולה להפתיע את רוב האנשים, המצפים להופעתו של "ווירוס האהבה" במקום הראשון. למרות החשיפה הגדולה של "ווירוס האהבה", חברת "סופוס" טוענת שהוא היה מטאור - הרבה רעש, נזק וכעס לתקופה קצרה של זמן, בעוד הווירוס "קקוורם" (Kakworm) הצליח להשתלט ביתר צדק על פסגת הטבלה. הנה הרשימה, כשהאחוזים מייצגים את אחוז השיחות ל-"סופוס" על אותו ווירוס.

Kakworm at 17%
LoveLetter at 14.5%
Apology–B at 8.9%
Marker at 6.5%
Pretty at 5.6%
Stages–A at 3.5%
Navidad at 3.4%
Ska–Happy99 at 2.3%
WM97/Thus at 2.1%
XM97/Jini at 2.0%
Other at 34.2 *%

SOPHOS ANTI-VIRUS

## טכנולוגיית שבבים חדשה

אינטל ו-"י.ב.מ" הכריזו- כל אחת בנפרד - על טכנולוגיית חצי-מוליך וייצור חדשה, היכולה להפיק שבבים המהירים פי 10 מהשבבים הקיימים כיום. הטכנולוגיה החדשה, הנקראת CMOS 9S, תשלב חידושים בחיווט נחושת, טרנזיסטורי סיליקון-על מבודד ובידוד, כדי לבנות מעגלי שבבים בערך בגודל של 0.13 מיקרונים, הדקים פי 800 משערה של אדם. מגוון שבבים כבר נמצא בייצור ניסיוני, תוך שימוש בטכנולוגיה החדשה, והמשלוח הראשון מתוכנן לתחילת 2001. ב אינטל נאמר שהטכנולוגיה תעזור ליצור מחשבים העולים 1,500$, שיפעלו במהירות של 10 מיליארד סיבובים לשנייה (10 ג'יגה-הרץ), כוח שבימינו נמצא רק במחשבים מרכזיים, העולים מיליונים של דולרים. בכנס עיצוב האלקטרוניקה הבינלאומי, הציגה אינטל גם אב-טיפוס חדש של טרנזיסטור שהוא ברוחב של 0.03 מיקרונים, בהשוואה ל- 0.13 מיקרונים. זה יוכל לאפשר ייצור שבבים בעלי 400 מיליון טרנזיסטורים ומהירות ריצה של 10 ג'יגה-הרץ. כיום מכילים מעבדי הפנטיום 424 מיליון טרנזיסטורים ועובדים במהירות של 1.5 ג'יגה-הרץ.

אינטל הודיעה שהטכנולוגיה החדשה צפויה להתחיל להופיע במוצריה ב-2005.

IBM

intel inside pentium 4



המהדורה המרכזית ◂ המהדורה המרכזית ◂ המהדורה המרכזית

## EA מתחילה לפתח כותרים ל-X-Box

מייקרוסופט דיווחה כי "אלקטרוניק ארטס" תיצור משחקים בשביל ה-X–Box, פעולה שתתן דחיפה גדולה ל מייקרוסופט הקופצת אל שוק משחקי מחשב של 20 מליארד דולר לשנה.

השותפות הזאת נותנת ל מייקרוסופט נשק מרכזי להורדת ה"פלייסטיישן 2" של "סוני" מראש תעשיית הקונסוליות. "אלקטרוניק ארטס", הידועה בשל משחקי הספורט הפופולריים שלה, כמו Madden Football, Fifa, NASCAR, תיצור עד 10 כותרים בששת החודשים הראשונים להשקת ה- X–box, שמתוכננת לסתיו 2001. בנוסף ל"פלייסטיישן 2", יאלץ ה-X–box להתמודד גם עם ה-GameCube של "נינטנדו" ועם ה"דרימקאסט" של "סגה".

מייקרוסופט התתימה בנוסף ל"אלקטרוניק ארטס", עוד כ-150 יצרני משחקים אחרים, כולל חברות ידועות כמו "אקטיביז'ן" (Activision ), כדי להבטיח שיהיו מספיק כותרים בשביל ה- X–box, על מנת להפוך את רכישתו לכדאית. כשהוא כולל בתוכו מעבד 733MHz של אינטל , דיסק קשיח ומודם, ה- X–box משתמש בטכנולוגיה מבוססת מחשב אישי, כדי לתת כוח למה ש מייקרוסופט אומרים שתהיה מכונת המשחק החזקה ביותר על כדוה"א.

ה-X–box הוא גם הקפיצה הגדולה ביותר של יצרנית התוכנה מייקרוסופט אל תחום החומרה, והנחישות שלה לנצח מסתמנת על ידי 500 מיליון הדולר שהם משקיעים בשיווק המכונה.

## הכפלת נפח קבצי שירים

חברת מייקרוסופט הכריזה השבוע על "חבילת בונוס" חדשה למערכת Windows Media Player 7, הכוללת רכיב המאפשר למשתמשים להכפיל את נפח המוסיקה הנשמרת במחשבם האישי, זאת על ידי המרת קבצי MP3 לפורמט משופר של Windows Media Audio. בנוסף, כוללת החבילה סקינים חדשים מלהיבים, וכלי להמרת סקיני Winamp קיימים אל סקינים של Windows Media Player. כל התוכנות החדשות ניתנות להורדה חינם מאתר מייקרוסופט.

החבילה, היוצאת לקראת תקופת החגים ב מייקרוסופט ארה"ב, ובחג החנוכה בישראל, נועדה לגוון את תחנות העבודה של משתמשי המחשב ותוכננה כך שתכלול דמויות ויזואליות עליזות, כמו איש שלג הרוקד לצלילי מוסיקה ועוד.

חובבי Windows Media Player 7 יוכלו להוריד דרך חבילת הבונוס אנימציות מיוחדות וסקינים חדשניים ואטרקטיביים.

# תוצאות בחירת הקהל ל"משחק השנה"

**אלפי שחקני מחשב הציפו את אתר Gamer והצביעו למשחקים, שלפי דעתם "עשו את זה" השנה.**

בעוד שניתן לסכם את החצי הראשון של שנת 2000 כאכזבה, הגיע החלק השני (בייחוד החודשים האחרונים שבו) והביא אלינו משחקי מחשב, אשר כבשו את המקומות הבכירים בקטגוריות השונות.

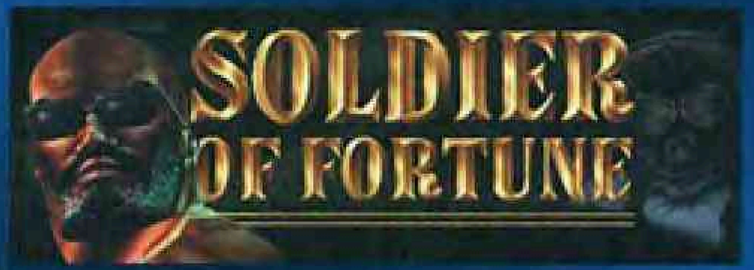
אז ללא עיכובים מיותרים, אנו גאים להציג בפניכם - תוצאות בחירת משחקי השנה לשנת 2000 !

## משחק הפעולה של השנה

משחקי הפעולה הם בדרך כלל המראה של התקדמות עולם משחקי המחשב. הגרפיקה הטובה ביותר, הסאונד הטוב ביותר, חידושים במשחק הרשת - כל אלו מגיעים אלינו מדי שנה מעולם משחקי הפעולה. גם השנה, התחרו על התואר משחקי פעולה מצויינים, עם איכות גרפית מרשימה.

### במקום הראשון:
### מולינס הכובש

שם המשחק: Soldier of Fortune
אחוזים מכלל הקולות: 41.5%
ציון מערכת האתר: 9




Soldier Of Fortune הביא אלינו גרפיקה מרשימה, משימות מרתקות מחייו של שכיר חרב וסגנון משחק מהנה. אבל אחרי הכל, ייזכר SOF בעיקר בשל רמת האלימות והמציאותיות הגבוהה שבו, אשר עוררה גל של מחאות ברחבי ארה"ב. במשחק יכול השחקן לבחור את המיקום שבו יירה ביריבו, כאשר ניתן לראות באופן בולט על הדמות את יעילות הפגיעה. הדם נשפך כקטשופ, וגם מבני הערובה לא נחסכו הכדורים.
אבל בסופו של דבר, כפי שאמר ג'ון מולינס (שכיר החרב אשר לפי דמותו פותח המשחק) בראיון בלעדי ל-Gamer: "כשילדים משחקים במחשב, הם לא הולכים לירות ברחובות...". בבחירתם ב-SOF, הביעו השחקנים בישראל את דעתם על הנושא באופן ברור.

### במקום השני: אליס חוזרת, ובגדול

שם המשחק: American Mcgees Alice
אחוזים מכלל הקולות: 12.7%

### במקום השלישי: מופע שנות ה-60

שם המשחק: No One Lives Forever
אחוזים מכלל הקולות: 11.4%

## משחק התפקידים של השנה:

השנה, המשיכה חזרתם הגדולה של משחקי התפקידים למרכז הבמה. מזן נידח, המשוחק ע"י קהל קטן של שחקנים, הפכו משחקי התפקידים לאחד מסגנונות המשחק הפופולאריים ביותר בעולם משחקי המחשב. החזרה של משחקי התפקידים לזירה התבטאה בשתי דרכים - משחקים בסגנון משחק התפקידים הקלאסי, אשר התבססו על עולמות מוכרים ועל חוקי מהדורת משחקי התפקידים המסורתיים (עט ונייר), ומשחקים שניצלו אלמנטים ממשחקי התפקידים באופן בולט, אולם הרכיבו משחקים פשוטים יותר, שיתאימו לקהל רחב יותר. המאבק בין שני הסגנונות (RPG, Hack and Slash) על המקום הראשון היה עז, והתוצאות - מפתיעות...

### במקום הראשון:
### "בליזארד" מציגה – הנוסחה המנצחת

שם המשחק: Diablo 2
אחוזים מכלל הקולות: 41.5%

ושוב, שנה אחר שנה, מצליחה חברת "בליזארד" לשחרר משחקים ההופכים מייד ללהיטי ענק. "דיאבלו 2" ממשיך את המשחק המקורי, ודיאבלו, שהצליח להשתלט על גופו של הגיבור בסיום המשחק הקודם, חוזר, יחד עם אחיו, בניסיון נוסף להשתלט על העולם...

"בליזארד" לא סטתה בהרבה מהנוסחה המצליחה והביאה אלינו משחק דומה עד מאוד לקודם, כאשר השיפור העיקרי הוא בכמות - כמות הדמויות, היריבים, המשימות והעולמות. אולם אחרי הכל, "דיאבלו 2" הוא משחק ממכר בצורה מדהימה, אשר מושך אותך שוב ושוב לחסל עוד מפלצת אחת. הפשטות של המשחק, השם אשר רכש לעצמו בזכות המשחק המקורי ומספר אלמנטים בולטים מתוך עולם משחקי התפקידים המסורתי יותר, הפכו את "דיאבלו" ללהיט ענק בעולם ולבחירת הגולשים למשחק התפקידים של השנה.

### במקום השני: מינסק ובו

שם המשחק: Baldurs Gate 2
אחוזים מכלל הקולות: 26.4%

### במקום השלישי: יותר טוב מסקס?

שם המשחק: Deus Ex
אחוזים מכלל הקולות: 21.4%

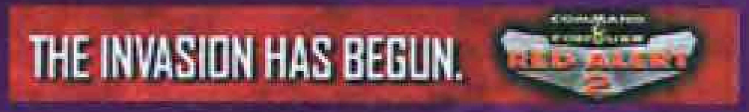
## משחק האסטרטגיה הטוב ביותר:

משחקי האסטרטגיה בזמן אמת עברו מעט מאד גלגולים במהלך השנים והם מהווים את אחד מסיפורי ההצלחה הגדולים ביותר בתחום משחקי המחשב. הרעיון שמאחורי משחקי האסטרטגיה בזמן אמת היה תמיד בסיסי מאד - על השחקן למצוא את האיזון הנכון בין איסוף משאבים, הגנה על בסיס האם ובניית כוחות צבאיים, וכל זאת לשם התקפת בסיסו של היריב. למעשה, ההצלחה של משחקי האסטרטגיה בזמן אמת הייתה כה גדולה, שהשנה לא הצליח להשתלב אף משחק אסטרטגיה בתורות (Turn Based), באחד מהמקומות הראשונים. מאבק נוסף שהתחולל השנה היה בין משחקי האסטרטגיה התלת-ממדיים, בסגנון Ground Control ו-War of Dogs, לבין משחקי האסטרטגיה הקלאסיים - הדו-ממדיים. שוב, ההכרעה של שחקני ישראל הייתה ברורה...

### במקום הראשון:
### סערה אדומה עולה

שם המשחק: Red Alert 2
אחוזים מכלל הקולות: 54.5%

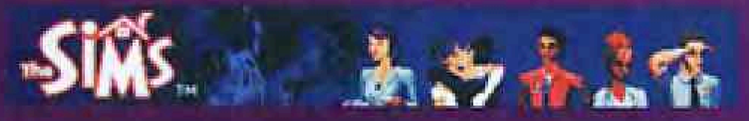
בפער עצום על פני המקום השני, הוכיחו שחקני ישראל מהו סוג משחק האסטרטגיה האהוב עליהם. למול מבול משחקי אסטרטגיה תלת-ממדיים אשר נחתו על המדפים השנה,




הגיח בסופה Red Alert 2, עם גרפיקה המזכירה מאוד את המשחקים הקודמים בסידרה ועם אותו ממשק המוכר עוד מימי Command Conquer. ניתן לומר ש-Westwood כמעט ולא לקחה סיכונים והביאה אלינו שוב את הנוסחה המנצחת שלה, עטופה ביחידות חדשות, בסרטונים מלהיבים ובעלילה מעניינת, אשר העמידה שוב את האמריקאים מול הרוסים במלחמת עולם לשחרור ארה"ב.

### במקום השני: סימולציה של החיים

שם המשחק: The Sims
אחוזים מכלל הקולות: 18.7%



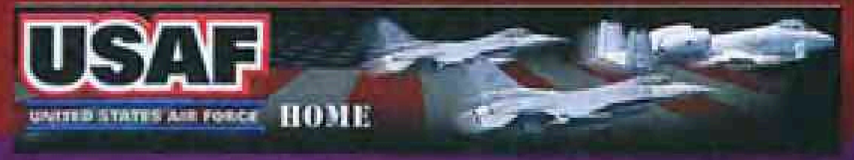

### במקום השלישי: Homeworld cataclysem

שם המשחק: Homeworld cataclysem
אחוזים מכלל הקולות: 7.69%

## משחק הסימולציה הטוב ביותר

### במקום הראשון:
### כוכב כחול 2

שם המשחק: USAF
אחוזים מכלל הקולות: 23.7%
ציון מערכת האתר: 9
למקום הראשון נבחר, לא ייאמן - משחק מחשב ישראלי!




USAF של חברת "פיקסל", היה הסימולטור השני של החברה (לאחר "כוכב כחול"), אשר לקח את סגנון המשחק המהנה של המשחק המקורי, אולם שיפר בהרבה את הגרפיקה, כדי להביא אלינו משחק מהנה, גם עבור הטייס המתחיל וגם עבור ה"אס" המנוסה. המשחק כיסה לא פחות משמונה מטוסים שונים של חיל האוויר האמריקאי - מה-A-10 המגושם, דרך ה-F-15 וה-F-16 ועד למטוס החמקן ולמטוס העתידני F-22A Raptor. עם כיסוי רחב כל כך של סוגי מטוסים שונים, קשה לרדת לפרטים ברמה של סימולטור של מטוס אחד בלבד. אולם, המשחק הצליח להציג את המאפיינים של כל מטוס בצורה טובה, כך שהטסת כל אחד מהם היא חוויה אחרת, ממראה תא הטייס ועד לתכונות המטוס.

### במקום השני: שמיים של ארגמן

שם המשחק: Crimson skies
אחוזים מכלל הקולות: 16.1%

### במקום השלישי: Starlancer

שם המשחק: Starlancer
אחוזים מכלל הקולות: 15.7%

## משחק השנה של העם

גבירותי ורבותי - מהפך! "באלדור", אשר הפסיד ל"דיאבלו 2" בקטגוריית משחק התפקידים של השנה, ניצח במאבק צמוד את כל המשחקים האחרים וזכה ברוב קולות הגולשים לתואר "משחק השנה" שלכם.
"דאוס", המשחק המצויין של חברת Ion Storm, הוא משחק שובר גבולות וז'אנרים, שהצליח למחוק את האכזבה הגדולה ממשחק אחר של החברה שיצא השנה (Daikatana), ולמקם את החברה בפסגת חברות פיתוח משחקי המחשב. אל המקום השלישי מגיע היורש של סידרת Red Alert 2 - Command and Conquer. על אף שלא הפגין חידושים משמעותיים, חזר RA2 ושיפר את הנוסחה המצליחה שלו, ובזכות כך הצליח לזכות בקולותיהם של כ-16 אחוזים מהגולשים. אם כן, משחק תפקידים זכה במקום הראשון בבחירת הגולשים, משחק פעולה /תפקידים בשני, משחק אסטרטגיה במקום השלישי, משחק תפקידים/פעולה ברביעי וספורט בחמישי. מבחר משחקים מרשים. מעניין מה תביא אלינו השנה הקרובה... מקום ראשון: Baldurs Gate 2 אחוז מכלל הקולות: 20.1 מקום שני: Deus Ex אחוז מכלל הקולות: 17.7 מקום שלישי: Red Alert 2 אחוז מכלל הקולות: 16.1 מקום רביעי: Diablo 2 אחוז מכלל הקולות: 15.1 מקום חמישי: Fifa 2001 אחוז מכלל הקולות: 10

## מחמש יוצא אחד

עכשיו, אחרי שראינו מה העם אוהב, הגיע הזמן להפעיל קצת את התאים בראש ולנסות להיזכר בתשובות לשאלות הבאות.

**א. מה שמם של החרקים במשחק Starship Troopers?**

1. Recanoids
2. Noricoids
3. Arechnids
4. Jukim

**ב. איזה מהמשחקים הבאים לא מאפשר משחק מרובה משתתפים?**

1. Heroes 3
2. Red Alert 2
3. Rage of mages
4. Ceaser 3

**ג. מה היא תוכנת ה-Imesh?**

1. תוכנה שמנגנת קבצי Mp3
2. תוכנת שיתוף קבצים בין מחשבית
3. תוכנה המאיצה את פעולות כרטיס המסך
4. תוכנת ציור

**ד. באיזה כותר מסידרת משחקי המכות הופיעה מפלצת המכונה Baraka?**

1. Street fighter
2. Primal rage
3. Mortal kombat
4. One must fall

**ה. Tex Merphy היה גיבור המשחק:**

1. The riddle of master lu
2. Alone in the dark
3. Under a Killing Moon
4. Police Quest

**www.gamer.co.il**

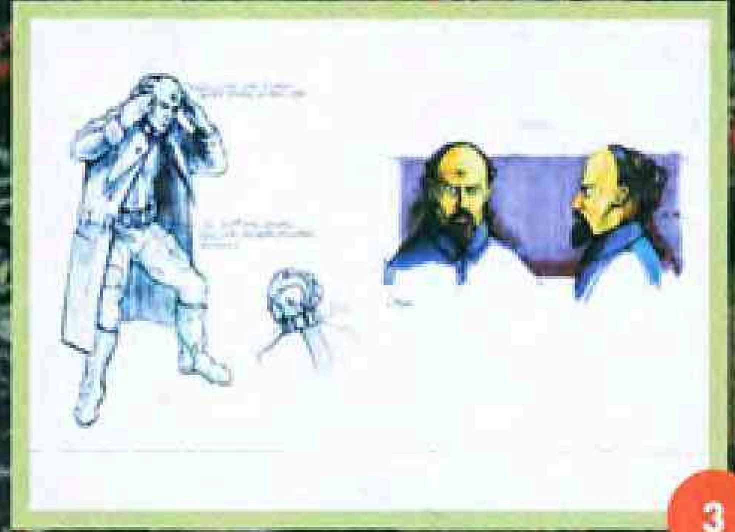
גילשו ל-www.gamer.co.il, ענו על הטריוויה, ואולי תוכלו לזכות במשחק מחשב מתנה!

# COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

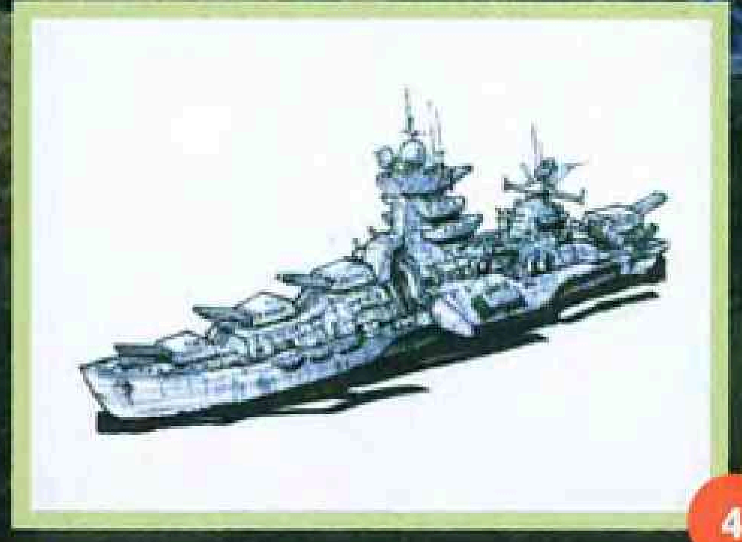
אחרי כל ההיסטריה וההיסטוריה הגיע הזמן
שנבחן קצת יותר לעומק את היצירה
החדשה מבית היוצר של Westwood.
אז הנה, תתרשמו בעצמכם:

1 קודם כל, בואו ונכיר את המפקד ואת האהובה החדשה (?).

2 החייל האידיאלי.



3 החייל המצטיין הוא החייל שמשתמש בראשו.



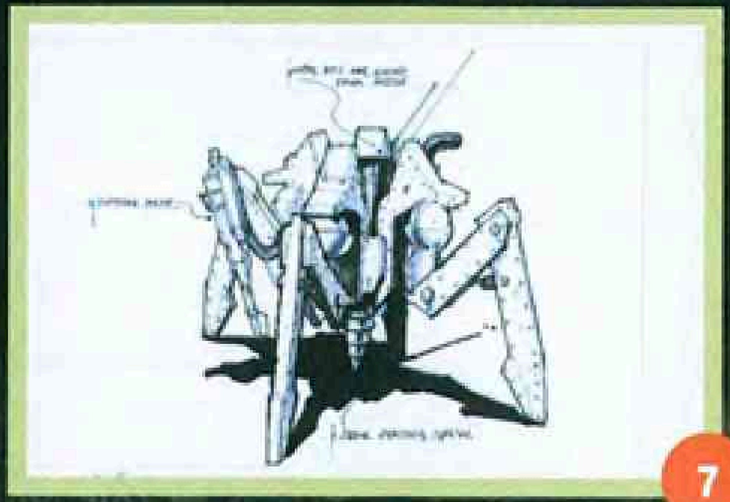
4 אפשר להלחם בים עם ספינות.

5 או עם מלך היבשה -הטנק.

6 ובאוויר: מסוק מגניב, לא?



# חקירה מצולמת



7 חכו שתראו את זה בפעולה!

8 מסדר בוקר

9 מישהו פלש למחנה.

10 מה אתה מציע לעשות, איינשטיין?

11 קצת מזכיר את "כוכב הקופים", לא?

12 תחסלו את הפנטגון, וכבר עשיתם חצי עבודה.

13 לנסות את מזלנו בחו"ל?

14 אם ההר לא מגיע למוחמד - הטיל כן יגיע.

15 זאת היתה חתיכת התפוצצות!

16 בואו נפריע להם להשתזף על החוף.

17 קצת שלג לא הזיק לאיש.

18 הגיע הזמן להחליף צדדים.

מאת: ליאור ברמן

### Anachronox

משחק תפקידים חדש מבית Edios, שנותנים לנו את ההרגשה כי יש חיים אחרי לארה. כצפוי, המשחק בא עם הילה של ציפיות גבוה בשמיים. מי שאוהב ספרות מדע בדיוני, יחשוב אולי שעלילת המשחק מזכירה את הסאגה "המשחק של אנדר", ולמי שעוד לא קרא את הספרים, נספר כי שלוש הדמויות במשחק- Grumpos, Boots ו-Rho הם אסטרונאוטים הטסים בחלל לעבר משהו הנראה כמו אסטרואיד. כשהם מתקרבים, מתגלה שהדבר הזה הוא בעצם זן של חיזרים הבנוי כמו כוורת- לכולם תודעה משותפת, הם משתלטים על הכוכב, מנצלים את כל המשאבים שלו, מתרבים ועוברים להשמיד את הכוכב הבא.

תאריך יעד: מרץ 2001

### Battle Realms

Battle Realms הינו משחק אסטרטגיה מבית Liquid, הנמצא בפיתוח עוד מתערוכת E3 הזכורה לטובה. שואלים מה לוקח כל-כך הרבה זמן? ובכן, המשחק מתפאר במערכת עולמית חיה, המגיבה לכל התנועות שלך. למשל- אם אתה מסתיר את הכוחות בתוך יער, הם אולי לא ייראו ויוכלו להסתתר, אבל תנועה אחת לא רצויה, ולהקת ציפורים מסגירה אותך. המשחק יושב חזק על מאגר נתונים עצום, כדי שבמהלך המשחק כולו יהיה איזון בין הכוחות וכדי שכל הפרמטרים יהיו מתאימים, והוא סובב שבטים רבים, שנוצרו בהשראת תרבויות אסייתיות. כל הפילוסופיה של ין ויאנג היא במרכז המשחק, שנפתח כשהאיזון מופר. הין והיאנג מופרדים, וכל צד הופך להיות גשמי - היאנג השחור הופך להיות רוע חסר צורה, שתוקף את הין הלבן.

בקיצור- המלחמה הבסיסית ביותר בין כוחות האופל וכוחות האור.

תאריך יעד: מגיע בסביבות פסח

### Z: Steel Soldiers

משחק אסטרטגיה עם נופך "ארקיידי". בעתיד, 500 שנה מהיום, העולם נשלט ע"י שני תאגידי ענק: תעשיות TransGlobal ותאגיד MegaCom. שני התאגידים נמצאים לקראת סיום סכסוך אלים, והדרך אל השלום קצרה מתמיד. אולם, מספר שעות לפני חתימת ההסכם קורה משהו המשבש את הכל- מישהו רוצה מלחמה...

כבוש שטחים עירוניים, כדי להקים עליהם את הבסיסים שלך, ובוא נראה מי ינצח.

מגיע באפריל 2001

### Battle for Dune – Emperor

משחק המבוסס על הסאגה הבדיונית "חולית"- ארבעה ספרי מדע בדיוני המהווים את הבסיס לכל חובב מד"ב צעיר. בשנת 10,290 אין יותר כדור הארץ, או דמוקרטיה, אלא יש נסיכויות ובתים מונרכים השולטים בעולם. כוכב הלכת אראקיס מכוסה החול והידוע בכינויו "דיון" הוא הכוכב הכי חשוב לכל הנסיכויות, מפני ששם נמצא מין סם/תבלין שאיפשר את שימור החיים במאות האחרונות. מי ישלוט שם ואיך זה יקרה, תלוי לגמרי בשחקן.

### No One Lives Forever

3D shooter עם קריצה. שלא כמו כל שאר המשחקים בז'אנר, המתמחים בסביבה מרובת משתתפים, במנוע תלת - ממד חזק ובארסנל נשקים מרהיב, משחק זה מתמחה בעלילה לשחקן אחד. כמו שהסרט "אוסטין פאוארס" עשה ל"ג'יימס בונד", בתפאורה אולי ענייה מעט קיבלנו משהו חזק, שיהפוך לקאלט של הז'אנר- ההיפך מ-Unreal Tournament. משום מה, העובדה ש"פוקס אינטראקטיב" יצרו את המשחק, מעצימה את התחושה הזו. קייט ארצ'ר- סוכנת סמויה חדשה בארגון UNITY, המודיעין הבריטי, נפגשת עם האיש הרע של המשחק- ארגון H.A.R.M., הרוצה להשתלט על העולם ומצילה אותו.

מגיע בינואר 2001

### Flashpoint

משחק מלחמה בזמן אמת. העלילה מתרחשת בשנת 1985, כאשר ברית המועצות מתחילה את המעבר מרפובליקה קומוניסטית למשהו טיפה יותר טוב. הדמות הראשית במשחק היא איאן גאסטובסקי- חייל רוסי שהתמחה בהטסת מסוקים והחליט לערוק מהצבא ולחיות חיים שקטים באמריקה. כאשר מיכאיל גורבצ'וב מכריז על הקמת ה"גלסנוסט" ועל ביצוע שינויים משמעותיים בצבא, קם נגדו גנרל בשם איוואן גובה, שבמקרה יושב טוב בבסיס צבאי מרכזי עם פצצות אטום ומאיים לפוצץ את העולם, אם יזיזו אותו משם. כך מתגייסת ארצות הברית לעסק וקוראת לאיאן, שיבוא ויציל את המצב. שיעור מתקדם בהיסטוריה של "איך העולם היה יכול להיראות אם..."

# נחיתת ה-Playstation 2 בארץ

מאת: צחי הופמן

הרבה אחרי יפן, ארה"ב וקצת אחרי אירופה, זוכה גם ישראל ב"פלייסטיישנמאניה". לא בטוח שבארץ אנשים ישנו מחוץ לחנויות המשחקים כדי לקנות את המכשיר, אבל בכל זאת זוהי סיבה לחגיגה, שמדינתנו עושה צעד אחד קדימה אל עולם משחקי הווידאו האמיתיים (אם אנחנו לא מקבלים אינטרנט מהיר, לפחות במשחקי המחשב יש לנו סיכוי).

במסיבת עיתונאים שהתקיימה באמצע דצמבר בבית סוקולוב בת"א, בהשתתפות אילן גרינבוים - מנכ"ל "ישפאר הום טק" וכמה סלבריטיז אחרים חובבי "פלייסטיישן", הוכרז על התחלת השיווק הרישמית של הקונסולה.

אבל אל תתלהבו יותר מדי, היות ולפחות עד חודש פברואר לא תמצאו כמויות מאסיביות של המכשיר בחנויות. על פי גרינבוים, רק מקורבים לצלחת וצרכנים שנרשמו לרשימת ההמתנה יוכלו לרכוש את הקונסולה. לדעתו, עד פברואר ימכרו כ-5,000 מכשירים, ואילו הכמות המאסיבית תגיע רק החל מסוף חודש פברואר:

"השקה רכה זו נובעת ממחסור אדיר של מכשירים, כתוצאה ממחסור כלל עולמי. "סוני" העולמית הפעילה עלינו לחץ, בניסיון לשכנע אותנו להמתין עם השקת המותג עד לפברואר, אך עמדנו על כך שההשקה בישראל חייבת להיות במקביל להשקה באירופה, אפילו במחיר של כמות מכשירים מועטה".

## שיעור בפירסום

כזכור, בימים הראשונים של דצמבר יכולנו לראות ברחבי המדינה שלטי חוצות (טיזרים) הנושאים סימן שאלה כחול, כשלאחר מספר ימים התווסף אליהם שאר סלוגן הקמפיין: "פלייסטיישן 2 - זה חזק ממך".

לדברי גרינבוים, החליטה "ישפאר" לא לאמץ את סרט הפרסומת שליווה את הקונסולה באירופה. הסרטון, אשר נוצר ע"י הבמאי האפל דייויד לינץ' ("קטיפה כחולה" ו-"טווין פיקס"), מציג את אותו מקום שלישי אליו אמור לקחת אותך ה"פלייסטיישן" עפ"י ראייתו של לינץ'. הסרטון שנמצא שערורייתי למדינת ישראל, לא יוקרן אצלנו. זהו סרט שתואם לרעיון העומד מאחורי המוצר: הולך נגד הזרם, שונה ולא סטנדרטי. סרט, שכמו המוצר, מעביר אותך למקומות מיוחדים ואחרים ומעשיר את הייך.

"הרגשנו כי האנשים בארץ עדיין לא מוכנים לסרט שונה זה, וכי קיים פער בין מה שהצרכן הישראלי מוכן לשמוע לבין מה שהסרט משדר", מוסיף גרינבוים.

בכל מקרה, עד שחנות המחשבים הקרובה לביתכם תקבל קונסולות, כדאי שתתחילו לחסוך כסף. 2,000 הקונים הראשונים יזכו לקנות את חבילת הזהב במחיר של 3,499 ש"ח, הכוללת בנוסף לבקר שנמצא בחבילה הבסיסית (2,790 ש"ח) 2 משחקים, חולצה ומנוי לחמישה סרטים/ משחקים בספריית ווידאו. שאר התוספות ל"פלייסטיישן" יהיו גם הן באותו טווח מחירים: כרטיס זיכרון בעל 8 מגה בייט (לעומת 1 מגה) - 239 ש"ח, בקר - 199 ש"ח ומשחקים - 299 ש"ח. "פלייסטיישן 2" פונה בעיקר לקהל יעד בגילאי 16–25, כך שמחירו יכול להיות גבוה יותר ממחירה של הקונסולה הראשונה שנמכרת במחיר של 699 ש"ח.

## אז מה נקבל בתמורה?

המפרט הטכני של ה"פלייסטיישן 2" מרשים מאוד על הדף, אבל כפי שתוכלו לראות בהמשך, רוב הדברים אותם המכשיר מבטיח יגיעו רק בעתיד.

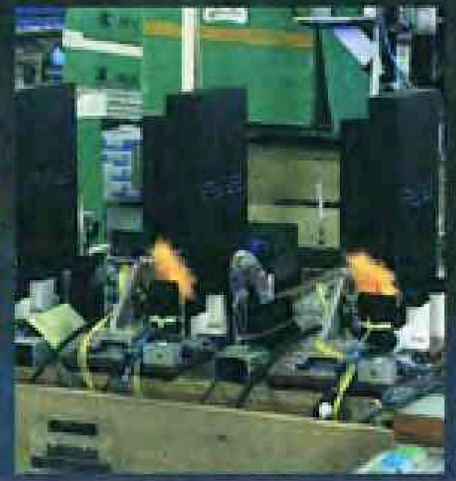
בינתיים, אנחנו מחזיקים ביד קונסולה שרק מבטיחה דברים וחוץ מגרפיקה הרבה יותר טובה - 128 בייט (ושלא תחשבו שאני מזלזל בגרפיקה, שזה אחד הדברים הכי חשובים), יש עוד זמן עד אשר ינחתו הדובדבנים שבקצפת.

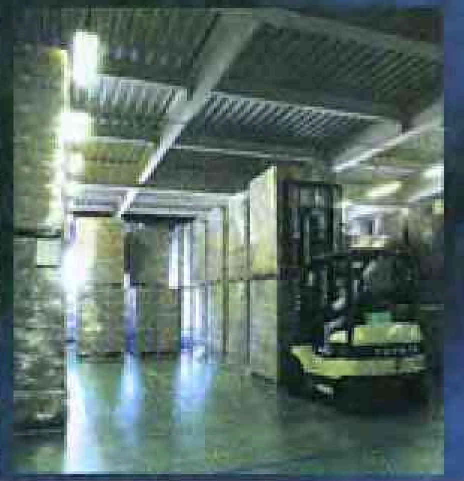
אחד היתרונות של ה"פלייסטיישן 2 " הוא כונן ה-DVD הנמצא בתוכו והמאפשר מלבד משחקים בעלי תוכן עשיר יותר (ובפחות דיסקים) גם צפייה בסרטי DVD.

אפשרות זאת גורמת לנו לראות אחרת את מחירה הגבוה של המערכת, היות ואם נחשב את עלותו של מכשיר DVD של "סוני", נגלה כי אנחנו מקבלים את אופציית המשחק בממש זול. לעומת זאת, אחת הבעיות עם כונן ה- DVD, היא האפשרות לצפות רק בסרטים המיועדים לאיזור 2(האיזור של אירופה).

המעבד החדש פותח ע"י "סוני" ו"טושיבה" במשותף ופועל במהירות של 300 מגה הרץ, כשבעזרת יכולת רענון הגרפיקה המתוחכמת שלו הוא יגיע לביצועים המקבילים למעבד פנטיום 3, במהירות 733 מגה הרץ. יציאת USB מאפשרת חיבור למדפסת, למקלדת, לסורק ולמצלמה דיגיטלית , לכרטיס PC ולמודם לפס רחב. השלט הישן הוחלף בדגם הנקרא "Dual Shock 2" המאפשר יותר תנועות אנלוגיות, ונקבל גם כרטיס זיכרון בעל 8 מגה בייט, לעומת מגה אחד הנמצא בכרטיס היום.

כמו כן, מבטיח המכשיר תאימות מלאה לאחור, עבור תקליטורים וציוד היקפי של הדגם הקודם, כך שהמשתמש יוכל להמשיך ולשחק במשחקים שכבר נמצאים אצלו בבית. עם הצגת הפס הרחב בארץ, ניתן יהיה להוריד לכונן קשיח (שיגיע בעתיד) שלבים חדשים למשחקים שכבר נמצאים בבית, כך שנוכל להאריך את חיי המשחקים.





## קצת היסטוריה

מערכת ה"פלייסטיישן" יצאה לאוויר העולם ב-1994 ומאז נחלה הצלחה עצומה. בישראל נמכרו כ-150,000 מכשירים בהיקף של 250 מיליון ש"ח, ובעולם נמכרו למעלה מ-75 מיליון, יחד עם למעלה מ-920 משחקים למכשיר ברחבי העולם. מאז השקת ה"פלייסטיישן 2" ביפן, בארה"ב ובאירופה, נמכרו בעולם כ-4 מיליון מכשירים.

כזכור, כשיצא ה"פלייסטיישן 2" ביפן, הקימו אלפי משוגעים לדבר, כולל כאלו שהגיעו מחו"ל, מחנות אוהלים בבירה היפנית והמתינו ברחוב במשך שני לילות לפתיחת החנויות. כל זאת למרות מזג האוויר הקר במיוחד אותו ספגו, במטרה להיות בין הראשונים שירכשו את מכשיר החלומות. התורים הארוכים השתרכו לעיתים לאורך יותר מקילומטר וחצי. ההסתערות על המדפים בחנויות טוקיו החלה בשעה שבע בבוקר, זאת לאחר שלחנויות סופקו מאות אלפי יחידות של המכשיר. כדי לא ליצור מצב של "אזל במלאי", הוגבלו הקונים לקניית מכשיר אחד לצרכן. בחברת "סוני" העריכו שכבר ביומיים הראשונים נמכרו כמיליון יחידות במחיר של כ-360 דולר ליחידה.

מעניין מה יקרה עם ה"פלייסטיישן 3"...

## הלוואי והייתי עשירה....

מאת: עינת ברקן.

גבירותיי ורבותיי, "פלייסטיישן 2" הגיע לישראל. זהו הרגע לו חיכו רבים, בייחוד לאחר ההתלהבות המרובה לה הוא גרם בשאר חלקי העולם. גם אני חיכיתי, כוססת ציפורניים בעצבנות (מנהג מגונה, אני חייבת להפטר ממנו), עד שיום אחד הגיעה ההזמנה להשקה המיוחלת של ה- PS2 בישראל הקטנטונת.

המאורע נקבע לשעה 9:00 בבוקר- שעה קצת ביזארית בשבילי, אבל לכבוד מאורע כזה שווה לקום.

מזג האוויר היה קצת סגרירי, אבל עליתי על האופנוע בלי חשש. בלב דופק נכנסתי בשערי האולם בו עמדו להציג בפני את המכשיר. אחרי שהשקו והאכילו אותי, הסבירו לי מה, למה וכמה, נתנו לי סוף-סוף גם לשחק!

בשביל מה הגעתי אם לא לשחק, עזבו אותי מכל השאר, תנו לבדוק את הסחורה. אז בדקתי והיה כיף: הרבצתי מכות, התחריתי במירוץ מכוניות, הרבצתי עוד קצת מכות, ולסיום שוב הרבצתי מכות. בשורה לי לכולכם- מי שלא אוהב שינוי, שלא ייבהל. המשחקים לא השתנו, ואפילו המכשיר נועד לכך שמשחקי ה"פלייסטיישן" הישנים מותאמים לו. המשחקים שהוצגו היו אומנם בעלי אנימציה מרשימה, אך הקונספציה זהה לחלוטין. לי אישית אין תלונות בעניין- דבר טוב לא צריך לשנות, וב"סוני" זו כנראה החשיבה: על חמור מנצח לא מוותרים!

המכשיר החדש, ברוח הפוליטיקלי-קורקט או ברוח ההיי-טק השורה עלינו זה זמן מה, הפך להיות שחור- מה שמקנה לו מראה מכובד מאוד, כמעט מרתיע לפי דעתי- איך אני יכולה לשים דבר כזה על הריצפה כמו שאני נוהגת לעשות עם ה"פלייסטיישן" הקיים? הוא בטח יהיה סנוב כזה ויתלונן. אבל מה, הוא יפה ואין להכחיש זאת. אם יהיה לי אחד, אני מבטיחה לשמור עליו ולטפח אותו, באמת. הוא קורא גם DVD- מה אפשר לבקש יותר? זה יתרון בולט על המכשיר הישן.

ובכן, מה נותר לי לעשות? לקחת אחד כזה הביתה. חיכיתי שביציאה יתנו לי אחד כזה, ככה בתור ג'סטה. מה יש, לא מגיע לי? למרות מזג האוויר הסגרירי, סיכנתי את חיי והגעתי על האופנוע, אז המינימום הוא לתת לי מכשיר הביתה. אבל משום מה לא נתנו לי והיו להם תירוצים ממש לא משכנעים לכך.

נו, אז כנראה שאני אאלץ לקנות כזה בעצמי. וכאן מגיעים לנקודה הכואבת מבחינתי - המחיר, והוא חביבי בהחלט לא זול. בהתחשב בעובדה שהוא קורא DVD זה אולי לא נורא, אבל בכל זאת בשביל ענייה שכמותי, שרק רוצה להשתעשע ולשחק מדי פעם, המחיר אפילו שערורייתי. נכון להיום מכשיר עם בקר ועם כל הדרוש, מחירו הוא 2,790 שקלים חדשים. סיגרו את הפה והתחילו לחשוב איך משכנעים את אמא ואבא שזה יעזור לכם בלימודים. כמו כן, בתור התחלה ישנה חבילה מיוחדת ל-2,000 הרוכשים הראשונים הכוללת את המכשיר, שני משחקים, חולצה ומנוי לסרטי DVD, והכל במחיר הזול של 3,499 ש"ח.

האמינו לי, אם הייתי עשירה הכל היה יותר טוב. כמו שמדונה אמרה בתחילת דרכה: "אני נערה חומרנית בעולם חומרני". אז אני כנראה אחכה בשקט עד שהמחיר ירד, או לחילופין אהפוך לפתע לעשירה. בינתיים, אני אנסה להכיר מישהו שקנה מכשיר כזה ולהיות החברה הכי טובה שלו.

בקיצור, לכו על זה אם יש לכם את המזומנים. כמו בגדים, אומנם יש לכם כבר כאלה, אבל החדש תמיד נראה יותר טוב.

# ZEUS: Master of Olympus

## מנהיג חזק

מאת: בן מנחם

אני חייב להתוודות- משחקי אסטרטגיה בסגנון של סים-סיטי זה לא הקטע שלי (יותר נכון לומר שאם יצא לי לשחק בסים-סיטי, אז כפתור ה"אסון" פעל אצלי כל הזמן), אבל כשהתחלתי לשחק ב-Zeus: Masters of Olympus, פשוט לא יכולתי להפסיק.

אני לא אשקר לכם, אני גרוע במשחק הזה. מה זה גרוע? גרוע זו לא מילה, אבל אולי בגלל זה אני בטוח שאני אוהב את המשחק הזה, שכן במקום להגביר את התסכול בשל אי ההצלחה, הוא רק העצים את הרצון שלי לנצח את המערכה (לא שהצלחתי, אבל נעזוב את זה).

משחק האסטרטגיה החדש מבית Sierra מצליח לסחוב גם את אלה שלא נמנים עם אוהדי הז'אנר, כמו בן מנחם, לבניית היסטוריה חדשה.

### האלים שולטים

"זאוס" הוא משחק אסטרטגיה בזמן אמת, כשמטרתך היא לבנות עיר משגשגת שאנשים יגורו בה. בתחילת המשחק תתבקש ליצור את דמותך, ולאחר מכן תוכל לבחור בין משימות למידה לבין הרפתקאות. משימות הלמידה מפורטות וייתנו לך הסבר מפורט על כל דבר שתתבקש לבצע במשימה.

ישנן עשר הרפתקאות, כששלוש מהן הן מה שנקרא "משחק פתוח". כל הרפתקה מחולקת לפרקים, ובכל פרק תצטרך להשיג מטרה מסויימת, לדוגמה להגיע, למצב שיהיו לך 1,000 נתינים. עד כמה פשוט שזה נשמע, משימה זאת תגרום לך להסתבך במעגל האינסופי עליו מבוסס המשחק:

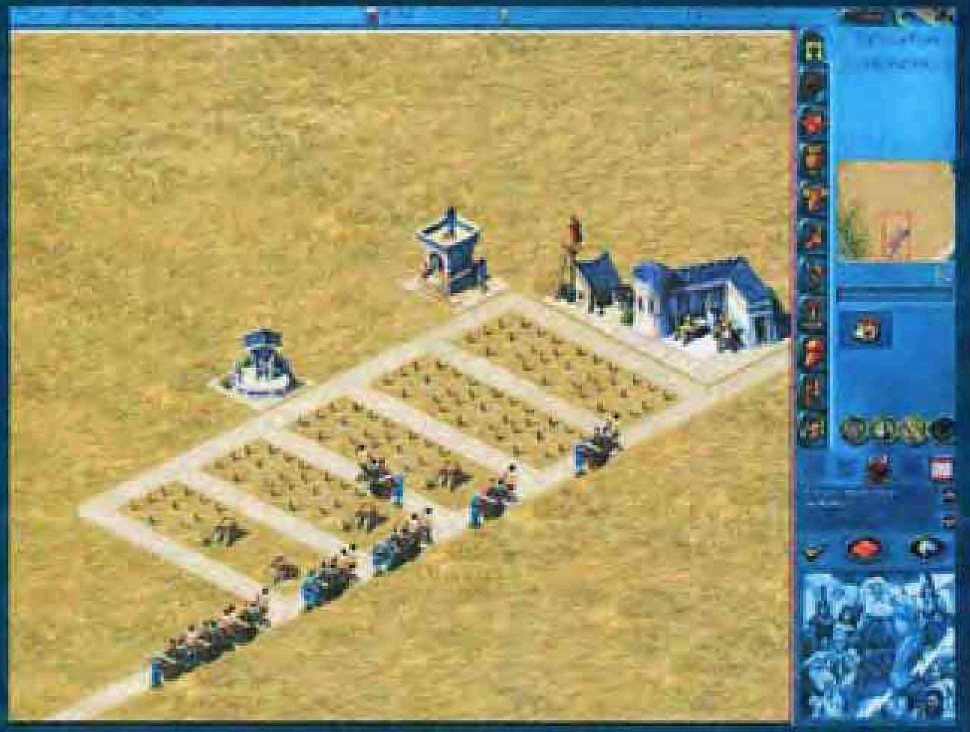
אתה צריך עבודה כדי שיהיו עובדים, אבל העובדים צריכים מקום לגור, אבל גודל הבתים תלוי ברמה בה העבודה מאויישת בעובדים. זה אחד הדברים שיכולים לגרום לעזיבה המונית של אנשים מהעיר שלך, וכל זה רק במשימה הראשונה. כשרק תקבל אותן, יראו לך המשימות די קלות, אבל אחרי קצת זמן תבין שאין במשחק הזה שום דבר שהוא עד כדי כך פשוט - הכל מצריך חשיבה ותכנון.

### יחסי אנוש טובים

אחד הדברים המעניינים ביותר במשחק הוא האנשים. אתה יכול ללחוץ במשחק על כל בן-אדם, על מנת לקבל את דעתו עליך או על העיר, או סתם הערות מצחיקות (כמו איש המשלוחים שמתלונן על בעל החנות). במשחק הכל ניתן ללחיצה, כך שתוכל להבין למה כל דבר משמש.

כאשר תפתח תרבות, נתיניך יתחילו להשתתף בתחרויות, מאולימפיאדות ועד וויכוחי פילוסופיה. אין דבר מספק יותר מלשמוע שהספורטאים שלך זכו באולימפיאדה, ולכן בפעם הבאה היא תתקיים בעירך. כל זה תורם רבות למוניטין שלך בערים מסביב, ולכך יש השפעה ישירה על מה שאתה יכול לבקש מעיר מסויימת. כלומר, אם שליט בעיר השכנה שלך ביקש ממך צמר ואתה לא סיפקת לו, הוא ישלח לך הודעה בה הוא מודיע שהוא לא מעריך אותך כמו בימים הטובים, וזה יכול ליצור מצב בו הוא יסרב לשלוח לך אוכל וכסף.

חשוב להבין שהאינטראקציה בין הערים היא כזאת שאתה יכול לבקש אוכל וכסף, ואתה גם מקבל בקשות כאלה, אך התגובה תלויה באם העיר היא עויינת או חברותית, שכן ברור שאויביך לא ישלחו לך עזרה כל כך בקלות. בד"כ עזרת אויביך תלויה בגודל הצבא שלך- ככל שהוא גדול יותר, כך גם סיכוייך לקבל עזרה מאויביך- ובצדק, כי במשחק הזה אפשר לשלוח צבא לשדוד או להשתלט על עיר מסויימת, אבל זה מצריך המון חיילים וגם כך הם קשים להשגה.



### גרפיקה וסאונד

הגרפיקה במשחק לא תהמם אתכם, אבל היא די מספקת. לכל בית אנימציות משלו, מחווה, שאט אט גדלים בה יבולים ועד למתחרי הספורט שמתאבקים ווורקים כידונים. על כל זה שווה להעיף מבט, אבל יותר מאחר רק יפריע למשחק. סביבת המשחק עצמה הינה תלת-ממדית ותוכל לשנות את כיוון ההסתכלות שלך על השטח. ההשקעה בסאונד של המשחק ניכרת בהחלט, במיוחד כאשר תלחץ על בני-אדם כדי לשמוע מה הם חושבים, וכאשר לפני כל פרק יקריא לך המספר את סיפור הרקע. המוזיקה נוטה לדרמתיות, מין תחושה שאתה יוצר את העתיד.

בקיצור, אין מה להתלונן על הגרפיקה או על המוזיקה, כמובן שאף אחת מהן לא משתמשת בשיא הטכנולוגיה, אבל דבר כזה הרי לא נתבקש ממשחקים מהסוג הזה.

### שמירה על נתונים

המשחק עצמו מורכב מהמון נתונים, שאתה כשחקן צריך להשגיח ולדאוג שהם יפעלו לטובתך. בין הנתונים- רמת האבטלה, אספקת אוכל, מים, היגיינה וסכנות לשלמותה של העיר. החשובים ביניהם האבטלה ואספקת האוכל, שכן אלה יפעלו מתחילת המשחק כמעט תמיד נגדך. זהו עוד אחד מהמעגלים הללו שהופכים את המשחק למעניין- אתה צריך עובדים כדי לייצר אוכל, אבל אתה גם צריך אוכל כדי שיהיו לך עוד עובדים. כך תמיד אני מוצא את עצמי במחסור של עובדים, ובאופן מוזר מייחל שתהייה לי קצת אבטלה בעיר.

הכיף האמיתי במשחק הוא לשחק, ולא בהכרח לסיים את המשימות הנתונות לך, למרות שאלו גם הן נחמדות.

לפתח את העיר, לראות כיצד הבתים הופכים לווילות ענקיות ואת העיר מתמלאת באנשים שרובם מרוצים- זה הכיף האמיתי. "זאוס" הוא לא משחק גדוש באקשן או בתכנון אסטרטגי של חיילים, אבל הוא כן משחק מסובך ומעניין. הוא קשה, אבל הוא לא מייאש. הוא שווה את ההשקעה, כי הוא מעניק לך את ההרגשה של "הנה העיר שלי". הוא מסוג המשחקים שייפתרו אותך משעות שינה מיותרות, היות וזה יהיה די קשה לשכנע את עצמך לכבות את המחשב ולקפוץ למיטה.

# SWAT 3
## Elite Edition
## To Serve & Protect

מאת: גיל שנברג

חברת "סיירה" לקחה לא מזמן את סידרת ה־ Swat שלה וכיוונה את הפרק השלישי כמתחרה ל-Rainbow 6 ותואמיו, או במילים אחרות - משחק טקטיקה ממבט ראשון. התוצאה הייתה די טובה, כשההסתייגות מכוונת בעיקר לחוסר מקוריות ולבעיות טכניות רבות.

הגירסה שלפנינו - Elite, היא בעצם שדרוג למשחק המקורי, כשהתוספות הבולטות הן יכולת המשחק ברשת, תוספת מסכים, הוספת מודול Multiplayer, תיקוני באגים וממשק משתמש.

Swat 3 מתרחש בעתיד הקרוב בעיר לוס אנג'לס. המטרה במשחק היא להוביל את היחידה המיוחדת ללוחמה בטרור לניצחון על פושעי העיר ועל קבוצת טרוריסטים שלא מרפה.

האמת היא, שאחרי כל כך הרבה סרטי פעולה שנעשו בהשראת יחידת ה-Special Weapons Assault Team, נראה לנו כבר די טריוויאלי מה צריך לעשות: באים כמה חבר'ה עם איל ניגוח, פורצים את

> "צריך גם לזרוק איזה רימון גז, או עשן בכדי שהעבודה תהיה יותר קלה". תיאור מדוייק של שדה הקרב?

הדלת, ואחריהם נכנסים במהירות ובצעקות קרב חבורת לוחמי ימ"מ, כשעיניהם בין הכוונות. אה כן, צריך גם לזרוק איזה רימון גז או עשן, כדי שהעבודה תהיה יותר קלה.

אז מסתבר שבחיים זה לא בדיוק כך, ו-Swat 3 בא להראות לנו איך באמת עושים את זה.

### משטרה ברשת

במשחק אפשר להתחיל במשימות בודדות, שאין ביניהן קשר, או ללכת על קריירה זוהרת, בה לכל פעולה במשימה מסויימת תהיה השפעה על המשך המשחק. אם לא תצליחו לעצור ביריון בשלב אחד, הוא עלול להחליט להופיע בהמשך המשחק ולהפריע לך.

אבל הדובדבן שבקצפת הוא ללא ספק אפשרות המשחק ברשת.

רבים יתאכזבו לשמוע כי המשחק ברשת של גירסת ה- Elite תומך ב- 5 שחקנים בלבד, אך מכיוון שכל הרעיון העומד מאחורי Swat הוא קבוצה קטנה של 5 לוחמים במבנה מאורגן ומחושב, די ברור לי מדוע הוחלט כך.

### שיפורים במנוע

הגרפיקה בכל הגירסאות של Swat 3 מדהימה וריאליסטית - סטייל Half Life, אבל כפי שכולכם כבר יודעים, בשביל גרפיקה מדהימה צריך מחשב מדהים - וזה המקום להודות לאבי שסיפק לי כזה ליום הולדתי.

אישית, הבחנתי בהרבה שיפורים במנוע המשחק: הרבה פחות קפיצות, תאימות חומרה טובה יותר, אך קיבלתי כבר דיווחים שגם בגירסה הנ"ל של Swat היו לאנשים (היי אורן) בעיות טכניות.

השליטה בדמות המפקד נראית ממש כמו במשחק אקשן תלת-ממדי ממבט ראשון רגיל (אנו רואים את מה שהוא רואה), אבל בניגוד למערכת התכנון הטרום משימתית המסובכת (אם כי חביבה) של Rainbow 6, ב-Swat 3 אין שלב תכנון, והפיקוד על כוחותיך נעשה

בזמן אמת, ע"י מערכת שליטה מבוססת פקודות, המזכירה את זו של Warzone ו- Freespace.

היעדר שלב התכנון והשליטה בזמן אמת, מטה את סגנון המשחק- ממשחק בו אתה מתכנן הכל מראש ושולט בכולם, למשחק אינדיבידואלי יותר. ואם נראה לכם שעובדה זו גורמת ל-Swat 3 להיות משחק הנשען יותר על פעולה - אתם פשוט טועים. ב-Swat 3 המטרה הנעלה היא לבצע את המשימה בכמה שפחות יריות אפשריות, אז אם אתם בקטע של Quake, אתם במקום הלא נכון.

המצב הנוצר הוא שהכל מונח על כתפיכם החסונות: הפיקוד על הכוחות, הלחימה בשטח להשגת המטרה, והכל בידיעה שאם יחסלו את דמותכם- מפקד המשימה- המשחק ייגמר ברע. עובדה זו דווקא מעצבנת אותי, לא רק בגלל שהיא מזכירה לי שגם אני סובל מתסמונת תוחלת החיים המוגבלת, אלא בשל העובדה שהייתי מעדיף להמשיך את הפעולה ממבט של חייל סמוך, כפי שמתאפשר ב-Rainbow 6.

המשחק מכיל רגעים מפחידים במיוחד,

היות ובניגוד לאקשן תלת- ממדי רגיל, כאן כל ירייה נחשבת, וסכנה אמיתית רובצת בכל פינה. "סיירה" הצליחה ליצור מצבים כאלה, בעיקר בזכות גרפיקה וסאונד אמינים.

בתחום ממשק המשתמש, נראה כי החבר'ה ב"סיירה" הבחינו בבעיות ותיקנו את רובן, אבל זה עדיין לא מסביר מדוע הם החליטו להשאיר את הגישה לאופציות המשחק במקום הכי לא אינטואיטיבי - לחיצה על לוגו המשחק במסך הראשי. לא יותר קל להוסיף שורת Options כמו שכ-ו-ל-ם עושים?

העניין ממשיך גם בממשק המשתמש של אפשרויות המשחק ברשת. זה פשוט לא נוח ואינטואיטיבי וגרם לי לוותר על התענוג לאחר ניסיון אחד.

לסיכום: תוספת מסכים ורשת, תיקוני באגים וגרפיקה מדהימה, או בקיצור - חבילה מוצלחת במיוחד ששווה לכל מי שאהב את סדרת Rainbow 6. אני עדיין מעדיף את Rogue Spear.

ועכשיו, אני מותיר לכם את העצה האחרונה לפני שאתם מצטרפים לצוות הלוחם- הסתכלו הרבה לאחור, בחרו לכם נשק מתאים למשימה, והצטיידו במחשב חזק...

### WIZ EXPRESS

**בעד:** אופציה למשחק רשת, אווירה אמינה.

**נגד:** חיים רק פעם אחת, אבל למה גם במשחק?

**קהל יעד:** וותיקי הסידרה וצולחי Rainbow 6

# FIFA 2001
## ל-FIFA חוקים משלו

מאת: ערן פולוסצקי

את משחק הכדורגל FIFA אין צורך להציג. כולנו מכירים אותו על גירסאותיו השונות ואין חובב כדורגל המכבד את עצמו שלא שיחק במשחק המעולה הזה. מדי שנה מוציאה חברת EA משחק חדש לשוק, ולמרות נפילות בשנים האחרונות, החברה ממשיכה לשפר את הגרפיקה, את האנימציה ואת חווית המשחק בכל פעם מחדש.

כעת, שוב עומדת אותה שאלה בפני כל חובבי המשחק: האם, לאחר שהוצאנו כסף על המשחק הקודם בסידרה, שווה לקנות את המשחק החדש?

עבור אלו מכם שלא מכירים, נציג בקצרה את חברת EA Sports, מפיקת המשחק. למרות ניסיונות תחרות עלובים למדי, חברת EA Sports היא עדיין החברה המובילה למשחקי ספורט, כאשר FIFA ו-NBA הם המשחקים המובילים שלה, יחד עם משחקי הוקי, פוטבול ואחרים.

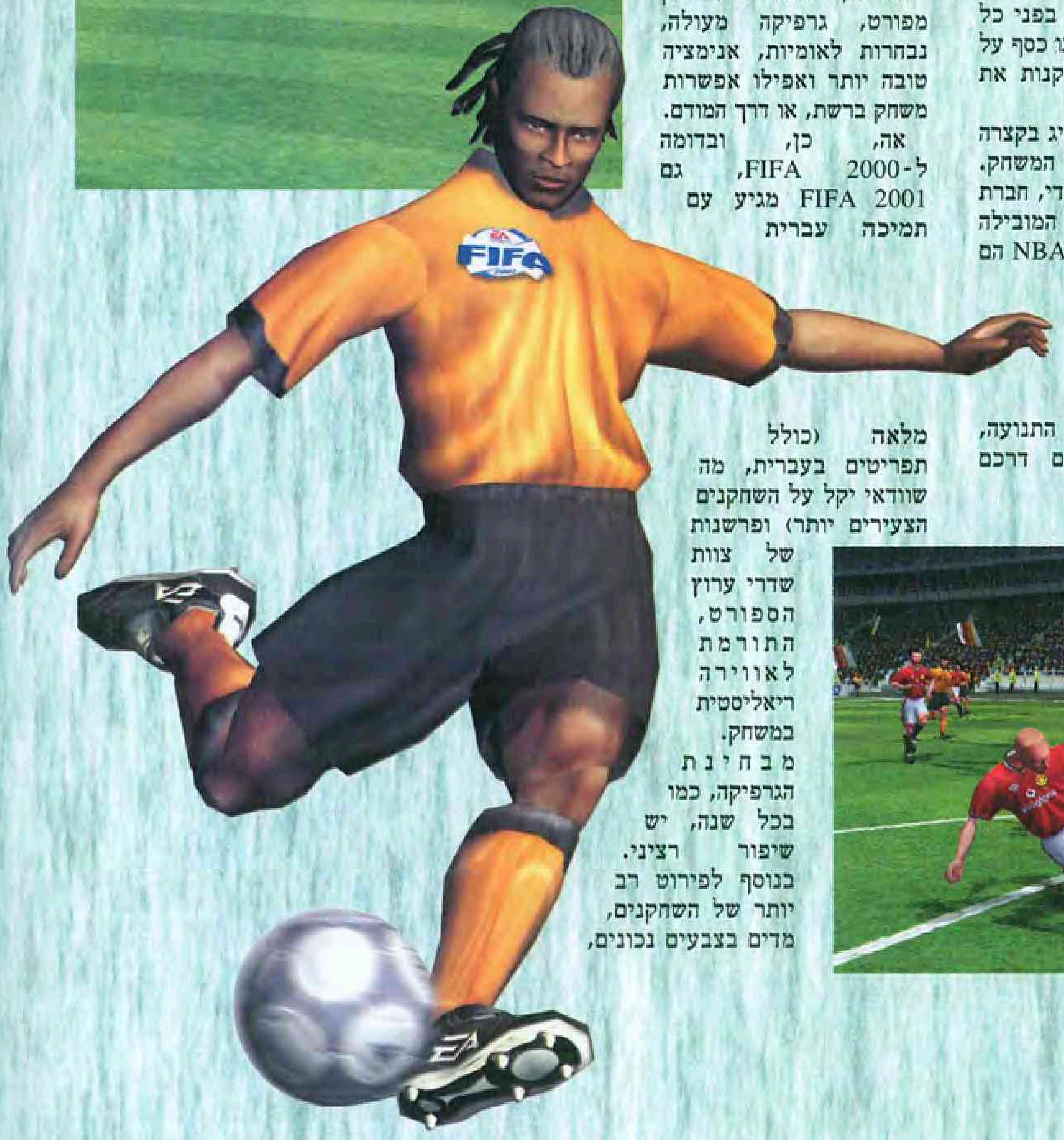
כפי שאמרנו, EA Sports מוציאים מדי שנה גירסה חדשה לכל אחד ממשחקי הספורט שלהם, כאשר חידושים בתחום לכידות התנועה, הגרפיקה, הסאונד וכו' מוצאים דרכם לגירסאות החדשות של המשחקים.

### רבותיי ההיסטוריה חוזרת

את ניתוח המשחק נתחיל בסקירה היסטורית קצרה: FIFA 99 לא היה להיט, FIFA 2000 הצליח לשפר בתחומים רבים, וכעת מגיע FIFA 2001 עם שפע של שיפורים, כולל איצטדיון מפורט, גרפיקה מעולה, נבחרות לאומיות, אנימציה טובה יותר ואפילו אפשרות משחק ברשת, או דרך המודם.

אה, כן, ובדומה ל-FIFA 2000, גם FIFA 2001 מגיע עם תמיכה עברית מלאה (כולל תפריטים בעברית, מה שוודאי יקל על השחקנים הצעירים יותר) ופרשנות של צוות שדרי ערוץ הספורט, התורמת לאווירה ריאליסטית במשחק.

מבחינת הגרפיקה, כמו בכל שנה, יש שיפור רציני. בנוסף לפירוט רב יותר של השחקנים, מדים בצבעים נכונים,



הנה הגיעה שוב התקופה, בה אנחנו קונים אוטומטית את העידכון השנתי ל-FIFA. רק בשבילכם.

ערן פולוסצקי יצא לבדוק האם לא כדאי להישאר יבשים בבית עם הגירסה הישנה

תסרוקות שונות וכו', הפעם אנו מקבלים גם איצטדיון מאוד מפורט, כולל מאמנים, שחקנים מחליפים, קהל, שופטים ועוד.

ב-FIFA 2001 קיימים שיפורים רבים, אך זה לא בא על חשבון תכונות ישנות וטובות, שניתן עדיין למצוא במשחק: ראשית, אפשר לשלוט בקצב המשחק, מה שמאפשר לבחור בין משחק ריאליסטי ואיטי לבין משחק אקשן מהיר.

שנית, מערכת המסירות הישנה והטובה נותרה במקומה, כך שעדיין אפשר למסור בחוכמה בעזרת ציין-המסירות. דברים נוספים שנשארו ב-FIFA 2001 הם שמירה על הכדור עם היד, שליטה בפריסת השחקנים במהלך המשחק, אי-אפשרות לעשות מספר סיבסובים ברצף ועוד.

אפשרויות המשחק של FIFA 2001 דומות למדי לאלו הקיימות במשחקים הקודמים בסידרה: מצב אימון, ליגה, גביע ומשחק מיידי. מגוון הקבוצות כולל מעל 50 נבחרות לאומיות, כולל אנגליה, ספרד, צרפת, גרמניה וישראל. בנוסף, כל קבוצות ליגת העל הישראלית מיוצגות במשחק, כולל השחקנים האמיתיים והתלבושות המקוריות. אגב, בנוסף לליגה הישראלית, קיימות עוד 16 ליגות אחרות מרחבי העולם.

### עבודה עברית

פס-הקול והסאונד של FIFA 2001 תמיד הצטיינו, וגם הפעם אנו מקבלים פס-קול מצוין ופרשנות עברית של צוות שדרי ערוץ הספורט, בראשות רמי וייץ. הפרשנות מגוונת ומתייחסת לאירועים ספציפיים, תכונה המוסיפה המון לאווירת המשחק. לא פעם קורה שהשדרן לוקח את דבריו בחזרה כאשר המהלך המבריק שלנו מתפספס, מעודד את עבודת ההגנה, או מתלהב ביחד איתנו מבעיטה לשער. אין ספק שהפרשנות מוסיפה המון למשחק, והלוואי ונראה תמיכה עברית גם במשחקים פופולריים אחרים.

לפני שנסכם, נעבור על אפשרות חדשה בסדרת FIFA - משחק באינטרנט וברשת. עד היום אפשרות זו לא הופיעה במשחקים מסידרת FIFA, וכעת אתם יכולים לשחק נגד חברים דרך המודם, במקום לטרוח ולהזמין אותם אליכם בגשם (למרות שלניצחון על יריב מרוחק אין אותו אפקט חברתי...). אגב, אפשר לשחק ביחד עם שחקן נוסף נגד המחשב (או נגד יריב אנושי אחר, אם יש ברשותכם שני ג'ויסטיקים ומקלדת), וזה בהחלט משהו שכדאי לנסות.

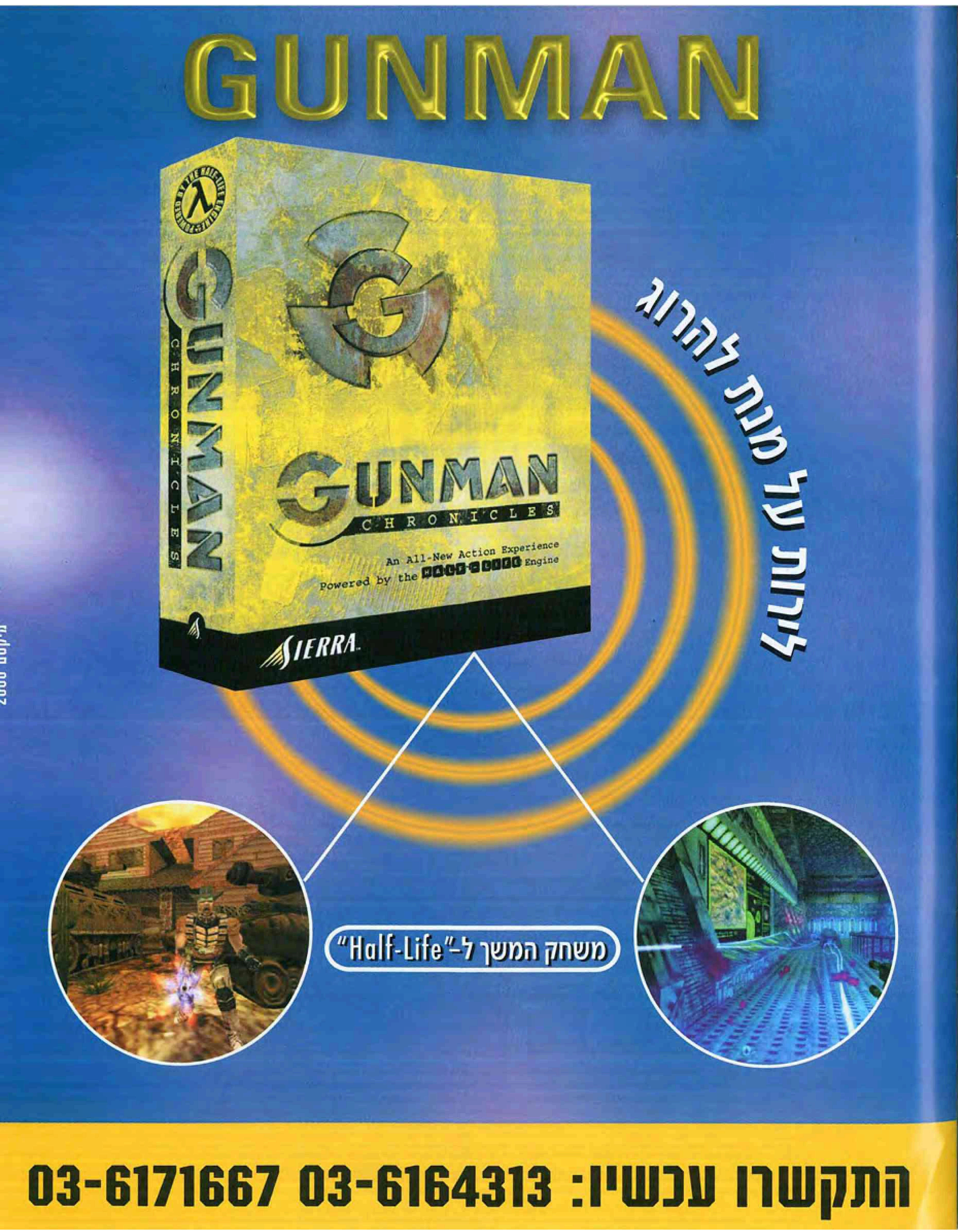
והנה מגיע הסיכום: FIFA 2001 הוא בהחלט "המשחק" כיום לחובבי הכדורגל. רק קחו בחשבון, שמלבד אפשרות המשחק ברשת, גם FIFA 2000 היה "המשחק". אולי שווה לחכות לשנה הבאה?

### WIZ EXPRESS

**בעד:**
גרפיקה מעולה, תמיכה במשחק באינטרנט/ברשת, תמיכה מלאה (כולל פרשנות ותפריטים) בעברית.

**נגד:**
שיחקתי ושיחקתי ועדיין לא מצאתי. טוב, צריך מחשב בינוני־חזק כדי ליהנות באמת מהמשחק, אבל זה לא ממש חסרון.

**קהל יעד:**
חובבי כדורגל - הפעם אין ספק - זה המשחק עבורכם!






# Combat Flight Simulator 2

## Learning to Fly

מאת: צחי הופמן

משחקי סימולציות הטיסה של "מייקרוסופט" היו תמיד משובחים, ו-"Combat Flight Simulator 2" ממשיך באותה מסורת. לפני שנתיים בערך יצא משחק הטיסה הקרבי הראשון, ועד לפני כחודש, לא היו ל"מייקרוסופט" סימולטורי טיסה קרביים.

"Crimson Skies", שיצא לפני כחודשיים לחנויות, היה בין הניצנים הראשונים שהציגו "מייקרוסופט" בתחום מטוסי הקרב, אבל בניגוד ל-Crimson, שהוא יותר משחק טיסה קליל, Combat Flight Simulator 2 (בקיצור CFS2) הוא משחק רציני יותר, ואפשר להשוותו לסימולטור הטיסה האזרחי Flight Simulator 2,000 ברצינות, בתחכום ובעומק שהוא מביא בפני השחקן.

### קורס טיס

על מנת להתחיל לשחק ב-CFS2, תצטרכו לעבור את קורס ההדרכה שילמד אתכם כיצד להשתלט על העסק. הזמן שלקח לי להשתלט על המשחק היה די ארוך - כמעט שעתיים, והשתדלתי לקחת את כל השיעורים, אבל תמיד תוכלו לגשת לאופציית "קרב מהיר" ולהתחיל את המשחק ישר מהאקשן, מבלי שתצטרכו להמריא ולבצע את כל התדריכים הארוכים.

הסרטים במשחק (אם אפשר לקרוא להם כך) עשויים מקטעי קומיקס מצויירים המוצגים על המסך. אני אישית מעדיף סרטים עם גרפיקה טובה על פני סרטונים כאלה, וזה נראה כאילו "מייקרוסופט" ויתרו על ההשקעה בסרטים, כדי להשקיע בגרפיקה במשחק - שאכן נראית מצויינת - אבל זה משאיר טעם רע בפה.

> "אין דבר יותר כיף, מאשר להתרסק עם מטוס בתוך איזה עץ..."
>
> ההנאות הקטנות בחייו של צחי הופמן

### בחזרה לעבר

המשחק מתרחש בתקופת מלחמת-העולם השנייה, בשמי אירופה ובאזורים הטרופיים של האוקיינוס השקט.

הגרפיקה השתפרה פלאים מהחלק הקודם: הנופים נראים בצורה מדהימה, וכמעט אפשר להבחין בגלים המתנפצים על החופים ובעצים על הקרקע מתחת למטוס. CFS2 עושה עבודה טובה בהצגת הנופים הכוללים: חולות, ג'ונגלים וים, כולם מוצגים בצורה ריאליסטית ומושכת. האווירה במשחק גורמת לחוש כאילו אין גבול לאן אפשר לטוס, ותבחינו כל הזמן בפרטים חדשים כמו: אי באמצע האוקיינוס, או עצים באמצע החולות. דגמי המטוסים נראים גם הם הרבה יותר טוב מ-CFS1, בו הם נראו יותר כמו מטוסים מיניאטוריים. זה נעשה בעיקר בעזרת הדיוק בפרטים והמבנה המשופר של המטוסים.

ההשקעה בפרטים לא נחסכה, כמו באזור האסונות, שהוא החלק היותר מהנה בלהטיס מטוס. אין דבר יותר כיף, מאשר להתרסק עם מטוס בתוך איזה עץ, בעיקר אם יש לכם ג'ויסטיק רוטט הממחיש את הזעזוע באמצעות חוש המישוש. אתם תוכלו לפגוע במטוס ולנפץ את הכנף, או את הזנב.

גם עשן המטוס המיתמר מאחור אינו לחינם - בעזרתו תוכלו לדעת מה מצב הפגיעה שלכם ושל היריב - אם יוצא עשן שחור מהמטוס שלכם, כדאי שתברחו, אם הוא יוצא ממטוס האויב, חסלו אותו בהנאה. כאשר הפגיעה לא תהיה חזקה מדי, יצאו מהמטוס רק ניצוצות.

### קמפיינים להמונים

האופציה היותר מעניינת ב-CFS2 היא קטגוריית הקמפיינים, בה תבחינו היטב בין קרב המתרחש עם בסיס על קרקע מוצקה, למלחמה המתרחשת מעל שמי האוקיינוס. נחיתה על נושאת מטוסים היא אתגר הרבה יותר קשה מנחיתה בשדה תעופה סטנדרטי. אתם תצטרכו לבצע מספר פעולות בכל משימה, והיא לא תגיע לסיומה עד שתנחתו בבטחה בבסיס שלכם. משימות אלו הרבה יותר מהנות מסתם קרב ללא מטרה ובלי תוכן מסויים, שיוסיף קצת פלפל למשחק.

לסיכום, CFS2 הוא סימולטור קרבות טוב, שמצליח בעיקר בגלל הפרטים הרבים והאופציות הנמצאות בו. אין בשוק אף משחק טיסה קרבי בו ניכרת השקעה בפרטים ובדקדוק כמו בזה, וחובבי משחקי סימולציות הטיסה ירגישו בו כמו בבית.

משחק ההרפתקאות המרתק ביותר בכל הזמנים.

גרפיקה מדהימה | מכיל 4 תקליטורים | האצה תלת מימדית | להשיג ברשתות השיווק המובחרות

התקשרו עכשיו: 03-6164313 03-6171667



# 4x4 evolution

## הכל בשביל ויטארה

מאת: צחי הופמן

תסלחו לי על השוביניזם, אבל לנהוג על ג׳יפים גדולים ומפלצתיים, להיות גבוה מעל כולם, זה החלום הרטוב של כל גבר. (יודעים מה? בטח גם של כמה בחורות).

4x4 Evolution נתן לי להרגיש לכמה שעות וירטואליות, איך זה לנהוג בדגמים החדשים של "ניסן", "מיצובישי" ו"טויוטה".

הסלוגן של המשחק מתאר בדיוק את המתרחש בו - "איפה שהשטח נגמר, המשחק מתחיל" ובאנגלית זה נשמע הרבה יותר טוב. בכל מקרה, בניגוד למשחקי מרוצי מכוניות, פה לא תצטרכו להתמודד רק עם מהירות גבוהה, אלא גם עם טכניקה שתעזור לכם ללמוד קיצורי דרך ולהשתלט על מסלולי שטח ברחבי ארה"ב.

4x4 Evolution (או בקיצור EVO) מביא לכם את הריאליזם של עולם הג׳יפים, מהעולם האמיתי ישר למסך המחשב הביתי. מדובר בגרפיקה מרהיבה, אחת היותר טובות שראיתי במשחקי מרוצי מכוניות ובפרט במרוצי שטח (Off Road Racing), עם 50 רכבי שטח וג׳יפים במפרט מדויק: דגמי "ניסן טראנו" משנת יצור 2,000, "מיצובישי מונטרו", "פג׳רו", "טיוטה", "פורד" ו-GMC. הרכבים מגיעים בצורה אמיתית ביותר, עם מחירם בארה"ב, ניתן לשנות את צבע הג׳יפ, והאורות של הרכב מציאותיים עד שניתן להבחין באור בלימה ואור רוורס.

משום מה, החליטו יוצרי המשחק לא להציג לשחקנים מה קורה למכוניתם כשהיא נפגעת ונהרסת - דבר הפוגם בצורה כלשהי בהנאה המושלמת מהמשחק. הג׳יפ ישאר שלם כל הזמן, גם כשתעופו מצוק, תיתקעו בעמוד חשמל, או תתנגשו ברכב אחר בצורה חזיתית, וזה חבל. אם אני לא יכול להרוס מכונית במציאות, לפחות תנו לי להרוס אותה במשחק מחשב.

### רק בשביל הכיף

EVO מתחלק לשלושה סוגי מרוצים: מרוץ מהיר, מרוץ על זמן ומסלול קריירה, כשהאחרון הוא המעניין שבחבורה. "המרוץ המהיר" מאפשר לכם לנסוע להנאתכם במסלולים שונים ולנסות פעלולים מעניינים. ב"מרוץ על זמן" תתחרו מול מתחרים אחרים ב-16 מסלולים שונים נגד הזמן, במטרה להגיע ראשונים, וכל היופי, שתוכלו לנסוע בהמון דרכי קיצור כדי לנצח.

דרכי הקיצור הם גם הדרכים היותר מיוחדות ומגוונות. ובעצם, בשביל מה אתם נוהגים בג׳יפ, אם לא לנסוע בדרכים אלטרנטיביות. אם תתקעו במקום כלשהו, תוכלו ללחוץ על כפתור החילוץ, שיביא אתכם לנקודת הביקורת הקרובה ביותר. כפתור זה עוזר בהרבה מקרים בהם אתם מסתבכים בדרכים, אבל הוא גם יכול לגרום לכם להפסיד במירוץ, בגלל שתקבלו הצבה מחודשת אחרי כולם.

"מסלול הקריירה" הוא הכי כייפי - אתם תתחילו כטירונים או כמקצוענים (לפי בחירתכם) עם כמות מסויימת של כסף בה תוכלו לרכוש מכונית וציוד עזר. תצטרכו לחשב היטב את ההוצאות הכספיות שלכם, כי בעזרתן תוכלו לרכוש את כרטיסי הכניסה לתחרויות. אחרי שתבחרו מכונית ממיטב המכוניות הנמצאות כרגע בשוק בארה"ב, תתחילו בסידרת מרוצים, בהם תוכלו להרוויח סכום כסף. ככל שתרוויחו יותר, תוכלו לרכוש ציוד חדש, להתחרות במרוצים טובים יותר וכמובן, לרכוש מכונית משוכללת יותר.

### נגד כל העולם

ישנה גם אופציית משחק רב משתתפים, בה תוכל לשחק און ליין מול שחקני פי.סי, מק ודרימקאסט. אחת הבעיות בסוג משחק זה הוא האיחור של התמונה אותה מקבלים - יכול לקרות מצב בו תחשבו שאתם מובילים, ואחרי כמה שניות יתברר לכם שאתם בכלל האחרונים.

"אם אני לא יכול להרוס מכונית במציאות, לפחות תנו לי להרוס אותה במשחק מחשב"

צחי הופמן עומד לקבל מחר מכתב מחברת הביטוח שלו

חיסרון נוסף ב-EVO הוא הסאונד, או יותר נכון חוסר הסאונד. המשחק אינו מכיל כמעט צלילים של מכוניות, אלא רק רעש מנוע שהוטמע בכל הג׳יפים. כל מכונית תשמע אותו דבר, ובקושי ישנם צלילים נוספים של התנגשויות, רוח וכדומה. המוזיקה של המשחק באה לכסות על החיסרון הזה - במשך כל המשחק תוכלו לשמוע מוזיקת רוק קצבית שתכניס אתכם ישר לאווירה. המוזיקה גוברת על צלילי הרכבים, כך שלא תוכלו לשמוע בכלל את הג׳יפים ואת מה שקורה בסביבה.

בסך הכל, אחלה משחק, המומלץ לכל חובבי הג׳יפים שרוצים לחוות טיול ג׳יפים ברחבי הסייבר ספייס הוירטואלי, במקום להרוש באיזה ג׳יפ של החברה להגנת הטבע בנגב. וגם אם אינכם מחזיקים ג׳יפ בבית, ואתם לא יכולים להרוס את הרכב של השכן, הדוד, האבא, החבר, או הכלב.

אתר **4x4 Evolution** - 4x4evo.godgames.com

METAL GEAR SOLID

יצירת אמנות אמיתית

התקשרו עכשיו: 03-6164313 03-6171667

מיקסם 2000



# STARSHIP TROOPERS

## המשחק עם ה'באגים'

מאת: עידו זילברשטיין

**חייל ה...קשב!!! במלחמה עם חרקים, כמו במלחמה עם חרקים, אין זמן להקדמות ארוכות.**

החרקים הפציצו את המטרופולין בואנוס - איירס, ומהי הדרך הטובה ביותר בה הפדרציה יכולה לנקוט, כדי להחזיר להם? נכון - הדברה כוללת, וכיוון שאינך טייס ולא גאון גדול, אתה תתאים בדיוק לחיל הרגלים.

אז קדימה טירון, תפוס רובה ומדי קרב, כי No one lives forever ויש הרבה חרקים להרוג.

### אילן יוחסין

למשחק Starship Troopers החדש והצעיר "קרובי משפחה" רבים, כשכולם בנים לאותו זאנ'ר אהוד - משחק האקשן הטאקטי.

הז'אנר מתאפיין בכך שהמשחק מטפח, לצד תחבולות הלחימה ("בום בום", או "טראח טראח"), שיקולים מעט יותר מתוחכמים. הודות לאלה, ניתן לך לארגן את מבני הגדודים, לנצל את סמכויותיך כדי לבחור את סוגי הנשקים של חייליך והחלטות נוספות, השייכות לצד האסטרטגי של הלוחמה.

יש לציין, כי אין מדובר במשחק אסטרטגיה, אין אפשרות לנהל משאבים וליצור כוחות, אך מדובר בשילוב ייחודי שיכונה להלן- האקשן הטאקטי.

### הסנדק שלו

המשחק Syndicate Wars האהוב והקלאסי הוא שסלל את הדרך לעלייתם של משחקים טובים, כמו Starship Troopers עליו אנו מדברים היום.

ניתן להצביע על נקודות דימיון רבות בין המשחקים: שניהם דורשים ממך להיות דרוך ועם זאת קר רוח, שניהם מצווים לך את הניצחון, אך גם מטילים עליך את האחריות לשלום אנשיך, בשניהם תבצע משימות בזמן אמת, ובשניהם תוכל לשפר ולשפץ את כוחותיך ברגע שתחזור לבסיס.

אולם, למרות שמשחקים אלה הולקים כה הרבה במשותף, עלילותיהם שונות האחת מהשניה.

עובדה זו מוכיחה לנו שוב, כי כששלד המשחק הוא טוב, אז כל משחק שיפותח על השלד יהיה טוב ומהנה, ואם נרצה להביא ציטוט שיתאים לרוח הדברים: You Do Not Change Wining Horses .In Mid Stream

### בחלל...

השעה עשרים ושתים אפס אפס בלילה. כל שנותר מהיחידה המפוארת שלך הוא 3 חיילים וחצי (מה, חייל בלי יד הוא לא חייל?!).

המבצע נחל הצלחה, ברגע שטיל הכתף שלך פוצץ את החרק המשוריין, שגילה מה מר דינו של חוק ההדף הפיזיקלי והפך לממתק סיני בגודל 30 מטר. סוף סוף קיבלת את האיתות המיוחל מהבסיס, הקורא לך לסגת. עשית עבודתך נאמנה.

אתה וחייליך מתקבצים, הולכים בסתר, נדמה כי הפעם ידכם על העליונה, לפחות עד למשימה הבאה...

זהו תיאור מדוייק של שדה הקרב המצפה לך ולסוג המשימות איתן תצטרך להתמודד.

נראה כי במשחק זה כולם נטבחים, השאלה היחידה היא: מי נטבח יותר!!! לכן אני ממליץ תמיד, לדאוג שכוחותיכם מסודרים בשטח בצורות השונות (ראש חנית, ראש חץ, חצי מעגל וכו'), ושתנצלו נכון את מחסן הנשק שברשותכם גם להתקפות ארטילריה.

חשוב לדאוג שחייל לא ייפרד מן הקבוצה, כי החרקים מהירים מחייליכם, ובמקרים רבים אובדן הקבוצה פירושו מוות.

הטיפ החשוב ביותר שאוכל לתת לכם, הוא שלא תתפתו לדלג על אופציית האימונים. זוהי האופציה החשובה במשחק. גם אני באופן אישי (בדיוק כמוכם) לא סובל את השימוש בה במשחקים אחרים, אלא שבמשחק זה תוכנית האימונים היא קצרה וקולעת ומיטיבה להכין אותך לכל מצב אליו תיקלע. וכך, תוך 20 דקות של אימונים קצרים, תתרגל למצבים ולתגובות שיידרשו ממך בקרבות עצמם.

ונסיים בעוד ציטוט אחד, הפעם בשפת הקודש: "קשה באימונים, קל בקרב!!!".

### WIZ EXPRESS

**בעד:**
חרק טוב הוא חרק מת.

**נגד:**
תנו לחיות לחיות.

**קהל יעד:**
לבעלי קיבה חזקה ורפלקסים חדים.

# החלום הרטוב שלי
## וגם שלכם?

מאת: נתנאל מורי nathanelm@hotmail.com

**אגלי זיעה נטפו משטח מצחי הרטוב לעבר קצהו התחתון של סנטרי. הלחץ היה עצום. הייתי במרחק 950 מטר מהמטרה. החום היה נורא, אפילו בשביל מקום כמו Washington DC (ראשי התיבות זה Dot Com), אך למרות הכל הייתי דרוך. נשיא ארה"ב, ג'ורג' בוש, ירד במדרגות הבית הלבן מנופף לעבר הקהל האמריקני. זה עתה הוא הכריז על מלחמה במזה"ת. הקול במכשיר הקשר לחש לי: "נתנאל, אני אישית אמלוק את ראשך אם רק תחטיא את הנשיא ולו במילימטר אחד!". גורל העם היה נתון לאצבע היחידה על הדק הרובה שלי, רובה הצלפים , זה שהתאמנתי עליו כה רבות. מה יקרה? האם אפגע במטרה? האם אחטיא? האם אני אהיה אחראי לפרוץ מלחמת העולם ה3־? ומה אימא שלי תחשוב על כל זה?**

### קח פסק זמן

השריר החליט למוש ממקומו, האצבע נלחצה, הכדור נהדף מהקנה. בזמן שלקח לכדור לחצות 950 מטרים, אני הספקתי לחשוב על כל חיי בהילוך מהיר. אפילו הקריירה המזהירה שלי ב"וויז" חלפה לנגד עיניי. לרגע ניסיתי לתהות איזה דיסק יחולק בגיליון הבא, אך מחשבתי נקטעה כי הגרוע מכל אירע - הכדור החטיא! (יותר נכון אני החטאתי, אבל בואו לא נתעסק בקטנות). אילו רק הייתי משחק יותר ב"פוליס קווסט" - SWAT, אולי הייתי פוגע, אבל מאוחר מדי בשביל זה.

במרכז ההמולה, כאילו משום מקום, הקהל התפצל לשניים: חלק אחד, הדמוקרטים, הסתער במכות לעבר הקהל הרפובליקני. כעשרת אלפים איש נאבקו ברחבה, כשלרפובליקנים היה יתרון של 537 מתאבקים (והמבין יבין), ומבין כל ההמולה, הגיח לו כאילו משום מקום תפריט בחירה:

How would you like the next stage
to be, Mr. Nathanel?
A: Real Time Strategy.
B: 3D Shooter.
C: Role–Playing.
D: Adventure.
E: Fighting Game.

הדילמה הזו יותר קשה מבחירתה של סופי... האם יהיה עליי לנהל את המאבק כמשחק אסטרטגיה ולקחת פיקוד ממבט על לעבר 10,000 חלקי 2 פחות 537 יחידות? (תעשו את החישוב לבד) או שמא אסתער עם התת מקלע של דיוק ואכסח לכולם את הצורה ברחבה? (ייתכן ואפילו אמצא שם חשפנית שתיענה בחיוב לשאלה הנצחית: "Wanna Dance"?) או אולי אפילו אכנס לקרב בתורות סטייל "FANTASY FINAL" ואאבק ברפובליקנים כמו ש"סקואל לאונהארט" נאבק בחירוף נפש ורצח את הנשיא? כמובן שאפשר להיכנס לראש הקומי של "גאיבראש טריפווד" ולצעוק: "תראו! הנה קוף עם 3 ראשים!" כמו בכל פרקי הסידרה, וברגע שכולם יסתובבו אקח סיבוב שני ואירה שוב בנשיא. אך אם כל הנ"ל לא עובד, אני פשוט אכנס לנעליו היחפות של "ליו קאנג" מ"מורטל קומבט", אחזיק בעיטה נמוכה 5 שניות, ואז בזעקות אינדיאניות, גופי יתעופף ישר לעבר הנשיא שיחטוף את "בעיטת האופניים" החזקה ביותר שחטף אי פעם!

### והבחירה היא...

ממש במקרה, בעודי דש ומהרהר בתוצאות האפשריות, הגעתי ל-2 מסקנות: האחת, זה לא משנה מה אבחר, כי המשחק הוא נון-לינארי ולא משנה אם אפסל, המחשב ימצא דרך להמשיך את העלילה בהתאם לפתגם "ההצגה חייבת להימשך". המסקנה השנייה היא, שהשעה כבר חצות. זו אמנם לא הפעם הראשונה שאני נשאר לשחק עד חצות, אבל זו בהחלט הפעם הראשונה שהשעון מראה לי חצות פעם שנייה, מבלי שאקום מהמחשב, בין עכשיו לפעם הקודמת שהוא הראה זאת. אפילו לשירותים לא קמתי, מכיוון שלא אכלתי כלום! (בניגוד לכרזות המכירות של Quake 3, שם כיסא המחשב זה האסלה עצמה). היה לי כאב ראש אטומי והייתי זקוק לשינה באופן דחוף, אבל ההתמכרות הייתה חזקה מדיי.

המשחק הגיע בכמה פורמטים: DVD 4, או CD 17, או 534 דיסקטים קטנים, ותאמינו או לא - 634 דיסקטים גדולים... המחשב הישן שלי הסתפק בגרסת הסידירומים ואני תקוע בדיסק התשיעי. אגב, גירסת ה-DVD מכילה פתרון למשחק (שרק הוא תופס DVD שלם), וכמו כן, היא מציעה סאונד משוכלל יותר וסצינות שלא קיימות בגירסת הסידירומים.

### פרופיל כללי

"המשחק", זה שם המשחק. (לא, זאת לא פרסומת סמויה ל"הד ארצי"). מי היה מאמין שיהיה משחק שנקרא "המשחק". המשחק מיוצר על ידי איחוד של Microsoft, Microprose, EA Sports, EA, Lucasarts, Sierra ולסיום - Adventure Soft.



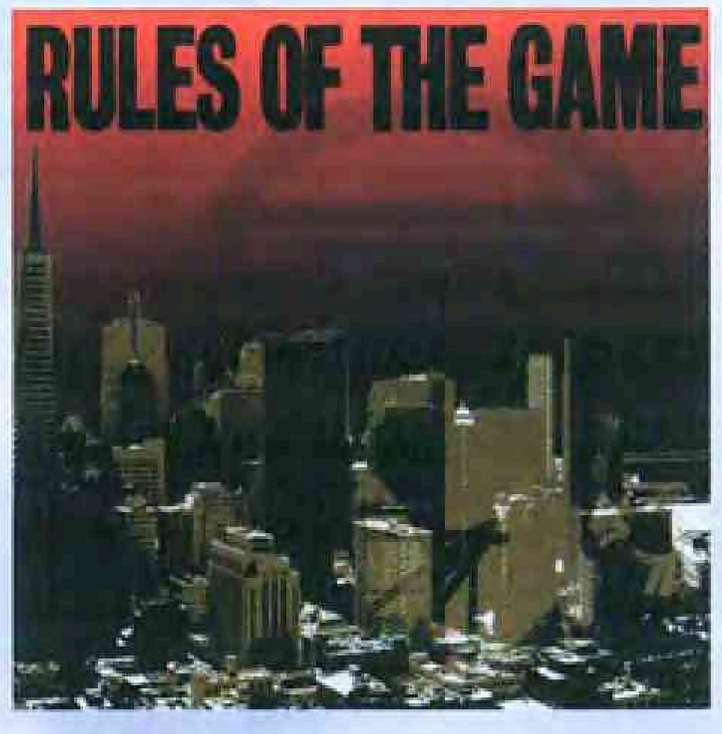


כל החברות הנ"ל התאחדו כדי ליצור את התופעה הממכרת הזו. אני עדיין רועד כולי מהתוצאה, יראת כבוד אחזה בי ונשמתי נעתקה עוד מסרט הפתיחה. הרעיון הגאוני הזה, נון-לינאריות מוחלטת עם האפשרות לשנות את ז'אנר המשחק, עוד מפמפם בקרבי. רק שתבינו על מה אני מדבר - באחד מקטעי המשחק הייתי צריך להגיע למשחק כדורגל, בו התארח בקהל לא אחר מאשר רובי וויליאמס. תפקידי היה למנוע התנקשות בזירה, אז בינתיים התחזיתי לשחקן, והמחשב שאל אותי אם אני מעוניין להשתתף במשחק; מיד עניתי כן, והמשחק נהפך למשחק כדורגל שמשתמש במנוע של FIFA 2002! נכון מאוד! EA נתנו אישור לשימוש במנוע עבור המשחק הזה. רוצים לדעת עוד? או.קיי. ג'יין ג'נסן (יוצרת "גבריאל נייט" ו"קינג קווסט"), יחד עם טים שפר (יוצר "יומו של הטנטקל" ו"גרים פנדנגו") התאחדו על מנת לכתוב את התסריט הארוך למשחק ולכל המסלולים שלו. התסריט מכיל 300,000 משפטים, בעוד שסרט באורך מלא מכיל כ-1,200, ו"קווסט" ממוצע מכיל כ-5,000. אבל זה כלום. התסריט נכתב עוד בשנים 91-94 במילניום הקודם, בעוד האתגר האמיתי היה המאבק עם התקציב ותכנון המנועים המשוכללים. מבחינה גרפית, העסק מושלם. זוכרים לפני 5 שנים את ה"מחלה" של המשחקים המצולמים? ("פנטזמגוריה", "החיה שבתוכו", "Ripper" ועוד) יפה. בדיוק ככה נראה המשחק, כמו אז. רק מה? הדמויות לא מצולמות, אלא הן אובייקטים תלת-מימדיים, לא פחות ולא יותר! הגאונים שם הצליחו ליצור שילוב של מנועים עם טקסטורות כל-כך מדוייקות, כך שזה נראה כמו דמות מצולמת - ממש!

בין מדובבי הדמויות: שרון סטון, וודי אלן, קמרון דיאז, ג'ים קארי, סטיבן סיגל, הריסון פורד, גווינת' פאלטרו, מל גיבסון, בראד פיט, מילי אביטל, קובי סיט, אורן רביב, ד"ר וויז, ביל קלינטון, אל גור(יתם) וג'ורג' בוש האמיתיים!!! כמובן שיש עוד מלא סלבריטיז, אבל אין זמן למנותם...

### "איזהו גיבור? הסורק את עצמו."

עכשיו, איזה מין משחק זה יהיה אם לא תדעו מיהו הגיבור? או.קיי. אז אספר לכם מיהו הגיבור: הדמות הראשית במשחק היא של נער חתיך בן 17, גובה: מטר ושמונים, מבנה גוף שרירי וחטוב, שיער שחור וחלק, עיניים חומות בוהקות, אך מעבר ליופי הוא מתעניין ומצליח בכל תחום (כגון: הצלת כדור הארץ), מנגן על פסנתר 12 שנה, מעריץ של "סיינפלד" ושל "מלחמת הכוכבים", חובש משקפי שמש עם מסמרים מושך את המין הנשי בצורה על-טבעית, וממש במקרה הוא נראה, מתנהג ונושם בדיוק כמוני! (מצטער בנות, אני תפוס, אבל כל תמונה מכן תתקבל בברכה, ואולי אפילו אתקשר חזרה אם תהיו מתוקות מספיק) ואתם יודעים איך זה יכול להיות? כי אני הזנתי את הדמות הזו למחשב, אני הכתבתי למשחק את כל התכונות, סרקתי את פניי לתוך




**נתנאל מורי יוצא במסע אל העתיד ומראה לנו מה הוא באמת המשחק האולטימטיבי.**

המשחק והנה: "גולם מפראג" בצלמי משוטט לו במסך המחשב. נכון גאוני?

במילים אחרות, זהו המשחק עליו חלמנו שנים רבות, והנה הוא מתגשם ממש לנגד עיניי! דרך אגב, המשחק הוא חינם אין כסף. המטרה ביצירתו הייתה לעודד את הקהל לחוות את תהליך ההתקנה הממכר של כל משחק (במקום להעתיק פרוץ) ובכך לגרות אותנו "לקנות" עוד משחקים, רק כדי לנשום את האוויר המסריח של חוברת ההוראות ולריב עם אימא האם כדאי לזרוק את הקופסא הע-נ-ק-י-ת לפח או לא...

### בחזרה למציאות... בהוואי!

"נתנאל?" לחש אליי קול חושני ומגרה. פקחתי את עיניי. הייתי על חוף באיי הוואי, שוכב על הגב, 12 בחורות בביקיני משחו את גופי השרירי בשמן שיזוף לאורך ולרוחב. (טוב, שיקרתי, אני לא תפוס) קמתי משנתי העמוקה. "כן, ג'ניפר?" ג'ניפר אמרה שיש לי שיחה בטלפון הנייד. עניתי ואורן רביב, העורך, היה על הקו בצדו השני. "נתנאל, תשמע, אני צריך שתריץ לי איזו כתבה על המשחק האולטימטיבי. ז'תומרת, תחרבש בשכל לכל הקוראים התמימים שלנו, ותמציא איזה משחק דמיוני שכולנו היינו רוצים לראות על המדף, בסדר?" בלית ברירה עניתי לו בחיוב וניתקתי. לקחתי את המחשב הנייד והתחלתי להכתיב לג'ניפר (היא יודעת עברית) את הכתבה:

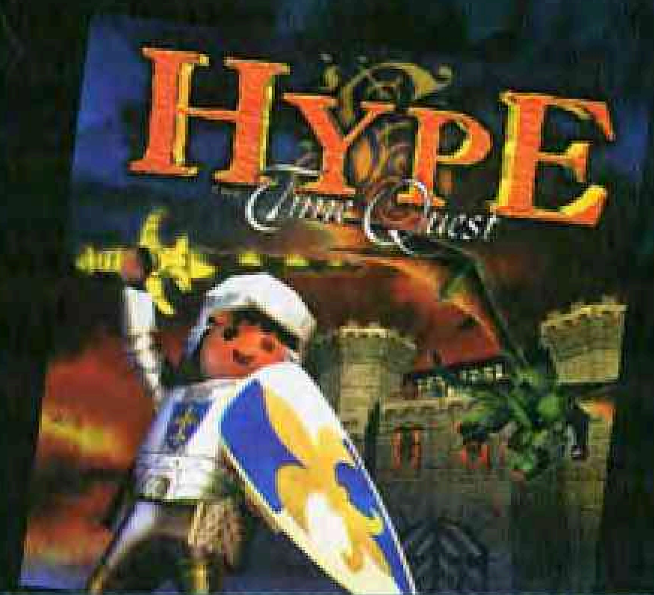
אגלי זיעה נטפו משטח מצחי הרטוב לעבר קצהו התחתון של סנטרי. הלחץ היה עצום. הייתי במרחק 950 מטר מהמטרה. החום היה נורא, אפילו בשביל מקום כמו Washington DC (ראשי התיבות זה Dot Com), אך למרות הכל הייתי דרוך. נשיא ארה"ב, ג'ורג' בוש, ירד במדרגות הבית הלבן מנופף לעבר הקהל האמריקני. זה עתה הוא הכריז על מלחמה במזה"ת. הקול במכשיר הקשר לחש לי: "נתנאל, אני אישית אמלוק את ראשך אם רק תחטיא את הנשיא ולו במילימטר אחד!". גורל העם היה נתון לאצבע היחידה על הדק הרובה שלי, רובה הצלפים, זה שהתאמנתי עליו כה רבות. מה יקרה? האם אפגע במטרה? האם אחטיא? האם אני אהיה אחראי לפרוץ מלחמת העולם ה-3? ומה אימא שלי תחשוב על כל זה?

נ.ב: כל קשר בין הכתבה הזו למציאות או להגיון הינו מקרי בהחלט. תביעות ותלונות על אי שפיות יתקבלו בברכה בדואר שלי. ולא, אין לי שום דבר נגד ג'ורג' בוש.

# מבצע המנויים שמשאיר את כו-לם מאחור!

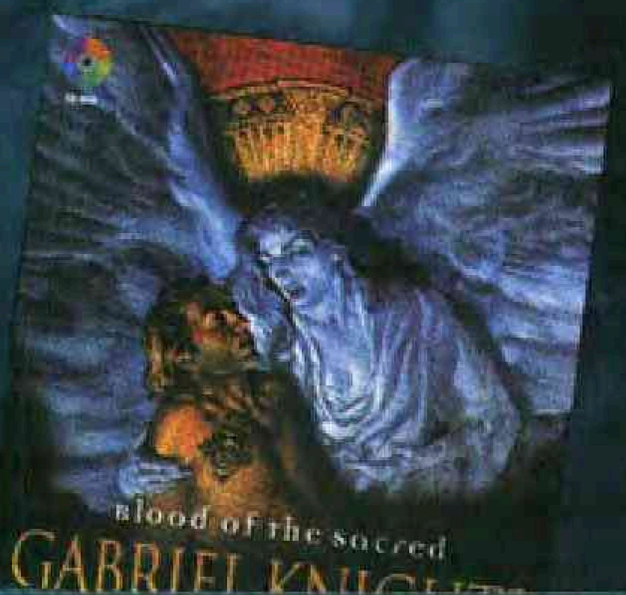
## אז למה בעצם לעשות מנוי ל-WIZ?

1. כי מה יותר כיף ופשוט מלזכות ליחס המגיע לכם ולקבל את העיתון הטוב ביותר בארץ למשחקי מחשב, טלוויזיה, תפקידים ואינטרנט, היישר לתיבת הדואר שלכם לפני כולם.
2. כשאתם חותמים למנוי על 12 גיליונות, אתם מקבלים בנוסף ל-12 המשחקים המצורפים גם את הזכות לבחור מבין אחד מששת המשחקים הבאים:
3. מבצעי הטבות מיוחדים למנויים.
4. מחיר מנוי - 299 ש"ח.




HYPE

RAYMAN 2




GABRIEL KNIGHT 3

# התקשרו עכשיו

* המבצע מוגבל עד גמר המלאי.

# מבצע מנויים בשלושה צבעים

## המסלול האדום

מתחברים לנטוויז'ן במנוי הכולל 8 שעות אינטרנט בחודש ב-1.99$ (2.328$ כולל מע"מ) למשך שנה. מחיר כל שעה נוספת 1.5$ (1.75$ כולל מע"מ) ומקבלים את משחק המחשב

**דיאבלו 2 במתנה!**

NETVISION
www.netvision.net.il

## המסלול הצהוב

למנויים ותיקים

מתחברים לנטוויז'ן במנוי הכולל: גלישה ללא הגבלה ב-19$ לחודש, למשך 6 חודשים,

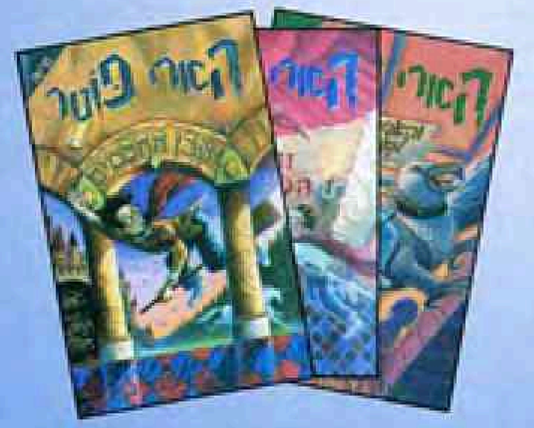
NETVISION
www.netvision.net.il

ומקבלים מנוי

**WIZ לשנה מתנה!**

## המסלול הכחול

צרף מנוי חדש לוויז וגם אתה וגם חברך תזכו בספר מסדרת ספרי הארי פוטר לפי בחירתכם!



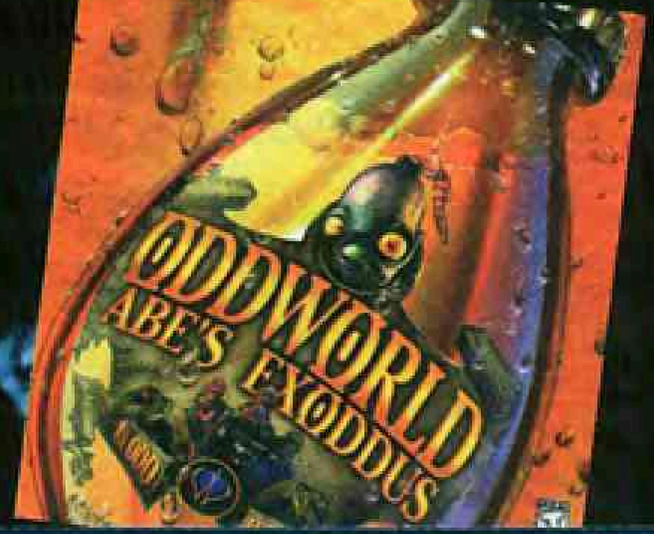

**הארי פוטר**
**לפי בחירתכם!**

## בחר את המסלול המתאים לך וחייג: 1-800-220-840

כפוף לתקנון המבצע ותנאי השירות של נטוויז'ן. המחירים אינם כוללים מע"מ. המבצעים למנויים חדשים ומחדשים. מבצע הארי פוטר עד גמר המלאי וכולל את כל ספרי הסדרה. לא כולל דמי משלוח

TONIC TRUBLE

MACH WARRIOR 3




ODDWORLD 2

# 03 - 6171685

בין השעות 09:00 - 18:00

# משולחנו של ד"ר וויז

הדוקטור שלכם שמח, שלפחות השנה הוא לא נאלץ לענות למבול של מכתבים העוסקים בהשפעות "באג" 2001, או משהו דומה. ההנאות הקטנות שיש בחיים...

### מה עדיף, "פנטיום"3 או "אתלון"?

אני מחפש לוח-אם עבור מעבד מסוג "פנטיום" 3 או מסוג "אתלון", איפה אפשר לברר מידע על לוחות־אם מתאימים ועל איזה לוח־אם/מעבד אתה ממליץ?

אתר מצוין שאני מכיר נקרא Toms Hardware (www.tomshardware.com), ויש בו סקירות של מוצרי חומרה רבים, כולל לוחות אם והשוואות בין מעבדים של חברות שונות. אגב, אתר זה מכיל גם מאמרים רבים בנוגע להאצת מעבדים ומאיצים גרפיים, עבור אלו מכם שמתעניינים בנושאים כאלו.

בקשר לשאלת הלוח-אם/מעבד המומלץ, קיימת תחרות רבה בין AMD (מעבדי "דיורון" ו"אתלון") לבין Intel (מעבדי "סלרון" ו"פנטיום" 3/4). רוב הבדיקות מעידות ש-AMD עדיפים מבחינת עלות וביצועים, אך השוק בארץ עדיין הולך בעיניים עצומות אחרי Intel. מה עדיף? תעשו את השיקולים שלכם...

### מה ההבדל בין כל כרטיסי הקול מסדרת Live!?

שמתי לב שבסדרת ה-Live! של Creative קיימים מספר לא קטן של דגמים, ורציתי לשאול מה ההבדל בין הדגמים השונים.

בסדרת ה-Live! קיימים הכרטיסים הבאים: Live! Value, X–Gamer, MP3+ ו-Platinum. מבחינת הביצועים הבסיסיים של כרטיס הקול, אין הבדלים ביניהם, וההבדל היחידי מתבטא בתוכנות המצורפות. כרטיסי ה-Value הם הזולים ביותר ומגיעים ללא חבילת תוכנה כלשהי. כרטיס ה-X–Gamer מגיע עם מספר משחקים, וכרטיס ה-MP3+ מגיע עם חבילת תוכנה להקלטה ולטיפול בקבצי Wav, Mp3 וכו'. כרטיס ה-Platinum מכיל את חבילת התוכנות של ה-X–Gamer ושל ה-MP3+, בנוסף לפאנל קדמי המאפשר שליטה בווליום וגישה קלה אל שקעים של קלט/פלט.

### האם לוחות-אם חדשים מתאימים למארז ה-ATX שלי?

יש ברשותי מחשב עם מעבד "פנטיום" 2 RAM ,64MB זיכרון ומארז ATX. אני רוצה לשדרג אותו, אבל איני בטוח אם לוח-אם ומעבד חדשים יכנסו למארז שלי. מה קורה כיום מבחינת המארזים? האם לוחות־אם חדשים מתאימים למארז ה־ATX שלי?

כמעט כל לוחות האם החדשים מתאימים למארזי ATX. הבעייה היחידה עלולה להיווצר עם לוחות אם/מארזים של מחשבי "מותג" (Packard Bell וכו'). מחשבי מותג מגיעים לעתים עם מארז לא-שגרתי, או עם לוחות-אם מפוצלים. במקרים אלו, בהחלט עלולה להיווצר בעייה.

### מה ההבדל בין EAX ו-A3D?

אני עומד לרכוש כרטיס קול, ורציתי לשאול מה פירוש המושגים A3D ו-EAX, ומי מהם עדיף.

A3D ו-EAX הם תקנים מתחרים של סאונד תלת-ממדי וסאונד סביבתי. האיכות של תקנים אלו דומה למדי, אך כרגע השוק קצת מעדיף את EAX מכיוון שחברת Aureal, היוצרת של A3D, נמצאת בסיבוכים משפטיים. מה הכוונה בכך שהשוק מעדיף את EAX? תמיכה זו מתבטאת במשחקים ובעידכונים רבים יותר.

חברת Aureal (A3D) לא משחררת מנהלי התקנים מעודכנים לעיתים תכופות, לעומת חברת Creative (EAX) שמעדכנת את מנהלי ההתקנים עבור הכרטיסים שלה לעתים קרובות.

מבחינת ביצועים, EAX עדיף מעט על A3D מכיוון שהוא מתבסס יותר על חומרה.

אגב, בשוק קיימים לא מעט כרטיסי קול שמבצעים אמולציה בתוכנה של EAX, A3D או שניהם, אבל זה פוגע בביצועים, מכיוון שהאמולציה מתבצעת בתוכנה ודורשת כוח עיבוד מהמחשב.

מוסף מיוחד

# סקירת כרטיסי מסך

בשוק כרטיסי המסך קיימים כיום לא מעט דגמים (כאשר כמעט כולם משמשים גם כמאיצי תלת-ממד), והבלאגן חוגג. כדי להקל עליכם להתמצא בשוק הזה, שכל-כך חשוב למשחקי מחשב חדשים, החלטנו לספק תמונת מצב קצרה של השוק ושל החברות המובילות. לא כל הכרטיסים והחברות מופיעים כאן, אבל השתדלנו לסקר את מובילי השוק.

Voodoo - מאיצי Voodoo היו מאוד פופולריים בשנים האחרונות, ומרוב דגמים כבר קשה לדעת מהו הדגם העדיף עבורנו. דגמי ה-Voodoo האחרונים הם Voodoo4 4500 ו-6000, 5500, Voodoo5 5000. כרטיס ה-Voodoo 4 4500 מכיל 32MB זיכרון ומעבד VSA–100 אחד. כרטיס ה-Voodoo5 5000 מגיע עם 32MB זיכרון ושני מעבדי VSA–100. כרטיס ה-Voodoo5 5500 מגיע עם 64MB זיכרון ושני מעבדי VSA–100. כרטיס ה-Voodoo5 6000 הוא החדש ביותר ומכיל 128MB זיכרון (וואו!) וארבעה מעבדי VSA–100. מאיצי ה-Voodoo אמנם שלטו בשנים האחרונות בשוק, אך כעת התחרות רבה, בעיקר מכיוון Nvidia ושבבי ה-TNT וה-GeForce2 שלה.

Nvidia TNT - סדרת ה-TNT מהווה את הדור הקודם של המאיצים של חברת Nvidia (לפני ה-GeForce), ובדומה ל-Voodoo, גם בסדרה זו קיימים לא מעט דגמים. דגם ה-TNT Vanta הוא הדגם האיטי ביותר, ודגם ה-TNT2 Ultra הוא המהיר ביותר מסדרה זו. Nvidia הוציאו גם סדרה של כרטיסי TNT זולים בשם M64, שמעבירים את המידע ב-64 בייט במקום ב-128 בייט הנפוץ יותר. כרטיסים אלו אולי מתאימים למשחקים פשוטים, אך משחקים תלת-ממדיים מורכבים ירוצו עליהם הרבה פחות מהיר מכרטיסי 128 בייט.

GeForce - סדרת ה-GeForce של חברת Nvidia מהווה את הדור האחרון, כאשר ה-GeForce2 GTS מהווה את חוד החנית. כרטיס ה-GeForce2 MX הוא גירסה זולה יותר של כרטיס זה - מבחינת ביצועים הוא דומה ל-GeForce המקורי (שהיה מהיר למדי), אבל הוא מכיל את היתרונות של הדור החדש, כמו תמיכה בחומרה של תאורה והצללה (Hardware T&L), הצללה פר-פיקסל ואפקטים נוספים.

שימו לב: כרטיסי מסך רבים מציעים כל מיני אפשרויות מעניינות כמו משקפי תלת-ממד (Elsa 3D Revelator), תמיכה בשני מסכים (או מסך וטלוויזיה), יציאה לטלוויזיה וכל מיני בונוסים כאלו. רציתי רק להזכיר שאנו משלמים יותר עבור אפשרויות אלו, כך שייתכן שעדיף לוותר עליהן (רוב הסיכויים שממילא לא תשתמשו בהן), ולחסוך כסף.

אם נתקלתם בבעיה, המחשב נפל, התקליטור לא עולה, המאוורר עושה קולות של חתול - drwiz@hotmail.com.

# Internet Zone

מאת: גיל שנברג gilga@netvision.net.il

## הווירוסים תוקפים שנית

אני לא יודע מה אתם מרגישים, לי זה כבר נמאס לחלוטין, אבל חובת הדיווח מחייבת אותי, אז הנה זה בא:

החורף מגיע ואיתו הקור, השיעול, הנזלת וכמובן הווירוסים, כשהפעם מככב ווירוס "הפלאש".

כמו כל ווירוסי התולעת שתקפו את מחשבי העולם בחודשים האחרונים, גם ווירוס ה"פלאש" מצטיין ביכולות השיווק העצמי שלו: הווירוס משתמש בתוכנות הדואר של "מייקרוסופט" - Outlook ו-Outlook express ומפיץ את עצמו בצורה אוטומטית לכל הכתובות בפנקס הכתובות.

ווירוס ה"פלאש" נקרא כך בגלל הכותרת שהוא יוצר באי מיילים שהוא שולח: "A great Shockwave flash movie".

להודעת האי מייל עם הווירוס מצורף הקובץ creative.exe. ברגע שהקובץ המצורף מופעל, הווירוס מתחיל להפיץ את עצמו וכן מעתיק את כל קבצי ה-ZIP וה-JPG שבמחשב לספרייה הראשית בכונן C. בנוסף לכך, הוא מוסיף לכל שמות הקובץ טקסט האומר: "זה הזמן לעבור ללינוקס" (מערכת ההפעלה החופשית המצוינת).

מעבר לרמז שבשמות הקובץ, הווירוס מצרף קובץ טקסט שמעביר את המסר המלא. המסר מגיע מהאקר בשם "פינגווין". ההאקר מוסר שהיה יכול לעשות נזק טוטאלי אם רק רצה בכך, והוא מוסיף את רשימת הקבצים שהועברו, כדי להקל על המשתמשים לסדר את העניינים מחדש.

הנזק הממשי שהווירוס הזה גורם הוא למערכות הדואר של חברות גדולות, שיכולות להינזק מכמות הדואר המטורפת שווירוס תולעת יוצר. נזק נוסף נגרם למחשבי משתמשים שאינם יודעים להחליף שמות קבצים ולהחזירם למקום, וכולנו יודעים מה כונן C מפוצץ עושה למערכות הפעלה מסוג Windows.

לסיכום, להיזהר ולשאול שאלות, כי האויב נמצא ב-attachments.

## על סמנים, אייקונים וחיות אחרות

מאת: רותם כהן

הכתבה שבפניכם מוקדשת לסמנים, לאייקונים (צלמים, בעברית נכונה) ולסתם גיפים (קבצי GIF) מגניבים, לתפארת מחשבי ישראל.

אז ישבתי לי והתחלתי לחפש סתם אתרים מזדמנים והגעתי לאתר www.cometzone.com. האתר, המעוצב בקפידה בפלאי הטכנולוגיה של הרשת, מכבד את הנכנסים אליו במנה גדושה של סמני עכבר חביבים שמי יודע, אולי תזדקקו להם מתישהו. כמו כן, אפשר להוריד מהאתר את הקוד של סמנים חביבים מאוד ולצרף אותו לאתר שלי! לסמנים אלה מצורפת תוכנה חביבה מאוד המאפשרת את שמירתם במחשב. אמנם זוהי גרסת דמו, אבל היא עדיין מספקת את רוב האפשרויות, כמו שמירת סמנים, הודעות על סמנים חדשים ועוד. ניתן להורידה מהאתר:

www.cometsystems.com/demo

עוד מקום ממנו אפשר להוריד סמנים הוא:

netvision.freethemes.com/cursors.html

אז ראיתי, הורדתי והתפעלתי, מה עכשיו? מה אם אני רוצה להכין בעצמי כמה סמני עכבר מגנובים?

"אין בעיה", ענה לי קול משום מקום, "השתמש בכל תוכנה ליצירת אייקונים (כמו microangelo), כאלה אפשר להשיג ב- www.tucows.com, ב-www.download.com, או בכל אתר הורדות אחר, וצור תמונה". כוח חזק משך את ידי ואמר - "במקום לשמור את יצירת המופת הזו כקובץ ICO", עיניי התכווצו בבהלה, "שמור אותו כקובץ CUR", פי נפער בתדהמה," וזהו זה". וואו!

וכדי שתוכלו ליהנות מכל האייקונים האלה, איגדתי טונות של אתרים (טוב, רק כמה גרמים) ורשמתי אותם עבורכם.

הנה ההוכחה:

netvision.freethemes.com/icons.html
www.iconbazaar.com
www.clipart.co.uk
www.webpromotion.com
www.clipart.com
www.coolarchive.com
www.animation–station.com
www.gifsnow.com

והנה תוכנות ליצירת אייקונים (וגם סמנים) חביבים (אפשר למצוא בכל אתר הורדות או באתרים המצויינים):

Microangello

Icon Do It (www.icondoit.com)

בעוד מתקפת הפלאש המתקדם כובשת כל תחום אפשרי באינטרנט, מתחבאים בצללים פליטים שאין להם מקום בעולם החדש - הגיפים, אותם קבצי אנימציה פרימיטיביים שפארו פעם את אתרי האינטרנט הפופולאריים ביותר עם 16 הצבעים שלהם. אז לא!

אני אוהב את אותם גיפים חמודים ומסרב להכיר בכך שאין להם מקום ברשת החדשה והמתקדמת שלנו. אז למען גיף ימיני בל ישכח, אנא שטפו עיניכם באתרים הללו שאין להם שום כוונה (אני מקווה) לוותר על קבצי הענתיקות האלו. לאחר מכן, צרו כיד נפשכם גיפים ואנימציות.

אני אשמח לקבל כמה, ואולי אפילו נקים את עמותת "הגיפים לשלטון". אותם אתרים שנמצאים למעלה, בחלק של האייקונים, מכילים גם גיפים.

התוכנה המצוינת והפופולארית ביותר היא Gif Constructed Set, להשיג בכל אתרי התוכנות הקרובים לבתיכם/מחשביכם.



# Internet

מאת: עינת ברקן

## ערפדים, זה אמיתי?!

משום מה, דווקא ערפד, המפלצת האהובה עלי, לא תפסה תאוצה אף פעם בארץ. אני מוכנה להודות בפה מלא שאני מאמינה במפלצות. יש כזה דבר - מפלצות, ואני אישית ראיתי כמה כאלה במהלך חיי. לא משנה מה תגידו, הן קיימות מבחינתי וזה מה שחשוב. זו עובדה ידועה שאם תאמינו במשהו הוא יתקיים ואם לא, אז לא! אז יש כאלה שבוחרים להאמין בפיות, ואני בחרתי להאמין במפלצות.

אחת המפלצות המרתקות והמצמררות ביותר שקיימות היא הערפד. ערפד לא כל כך מתקשר לדת היהודית, אלא לנוצרית, ווזהי אולי הסיבה העיקרית שלנו היהודים קשה קצת להתחבר למפלצת ה"חביבה" הזו.

"זה גורם לי תמיד לחשוב - מה יהיה אם אני אתקע בערפד מגן-דוד, האם זה יהיה יעיל באותה מידה, או שמא צורתו של מגן הדוד היא מסורבלת מדי ולכן לא מקובלת?!"

עינת ברקן מנסה להסתבך עם כוחות האופל.

### הרעב לחיים

ערפד הוא בעצם מישהו שמת, אבל מסיבות אלו או אחרות (אולי הוא היה רעב בדיוק לפני שנפטר), קשה לו לנוח על משכבו בשקט. לכן הערפדים נוהגים לצאת החוצה בלילות לחפש קורבנות, ומסכן מי שנופל לידיהם, כי גורלו יהיה רע ומר, כל דמו ישאב בתאבון רב ע"י הערפד והוא ימות או שיהפך לערפד בעצמו. אם תשאלו אותי, עדיף למות.

אגב, לפי הסיפורים האלה ולפי חישובים קלים שעשיתי, בערך כל אדם שלישי שאתם רואים בלילה הוא ערפד, אז אם מישהו מתקרב יותר מדי לצוואר שלכם... אני אישית הייתי בורחת במיקרים כאלה.

### מדריך לצייד המתחיל

לערפדים יש חולשות רבות: קודם כל הם יכולים לפעול רק בלילה. ביום, לפי מה שהבנתי, הם נשרפים ומתפוררים. לצערי, עדיין לא ראיתי את זה קורה. ישנן גם דרכים להילחם בהם, ומי שצפה בסדרה הבלונדינית: "באפי ציידת הערפדים", כבר בטח למד כמה טכניקות, כשהנפוצה היא להצטייד בצלב עץ שיוכל לנעוץ בערפד העוין.

צלב הוא סמל מאוד משמעותי בתרבות הנוצרית, ועליו, כפי שאתם וודאי יודעים, צלבו את ישו. זה גורם לי תמיד לחשוב - מה יהיה אם אני אתקע בערפד מגן-דוד, האם זה יהיה יעיל באותה מידה, או שמא צורתו של מגן הדוד היא מסורבלת מדי ולכן לא מקובלת?!

עוד שיטות בהן נעזרים הם המים הקדושים, עוד מנהג נוצרי - כידוע, כל ילד נוצרי נטבל במים קדושים ואז מוענק לו שם שיהיה מקובל גם על האלוהים. למים הקדושים ישנן עוד פונקציות בכנסייה וגם בעולם מחסלי הערפדים, קצת מהמים האלה וכואב להם נורא! שום זו גם דרך, למרות שהיום כולם טוענים ששום בעצם מאוד בריא, אבל כנראה לא למי שכבר מת.

באינטרנט יש ימבה חומר על ערפדים וגם על דרקולה שהוא אחד הערפדים המפורסמים ביותר בעולם.

אתר כזה לדוגמא הוא:

**www.pathwaytodarkness.com**

האתר מכיל עובדות על ערפדים, איך תוכל לזהות ערפד אם הוא ילך מולך ברחוב וחומר על דרקולה או בשמו המלא:

הרוזן דרקולה!

עוד אתר מצמרר הוא:

**www.gothicpress.freeserve.co.uk** באתר זה תמצאו בין השאר עדויות של אנשים מסכנים שכן זכו לראות ערפד (לצערם). יש מידע על ספרים העוסקים בנושא וגם הם מנסים להסביר מהו בדיוק ערפד.

איך נוכל להתעלם מבאפי, שבעצם העלתה את נושא הערפדים לסדר היום. ולכן, הנה לכם אתר לדוגמה, אחד מיני רבים הנמצאים ברשת ומתייחסים לסדרה:

**www.buffy.com**

זהו האתר הרישמי של הסדרה, הוא עשוי יפה מאוד, משעשע לעת שיעמום וטוב לחובבים.

עוד אתר די מדליק הוא אתר למעריצי הסדרה בארץ: www.geocities.com/ televisioncity/ station/9409 הוא עשוי מצוין ועם הומור, ולמרות שאני לא מעריצה של הסדרה, נהניתי לבקר בו.

ואתר אחד לסיום קשור לאחד הסרטים שהביאו אותי לחרדה אמיתית בקשר להמצאותם של ערפדים, והוא הסיבה שהתחלתי לחשוב ברצינות על אנשים ששותים דם. הסרט נקרא: "ראיון עם הערפד" ובאתר זה תוכלו למצוא את התסריט, אך אל תקראו אותו לבד! home.earthlink.net/ ~delker/ interview.html

ובכן, מפלצות קיימות וגם ערפדים. אתם לא חייבים להאמין לי, אבל אם פתאום יתקוף אתכם אחד - תזכרו שהזהרתי אתכם.

# נוסעים ברשת

## מכוניות ברשת

מאת: עינת ברקן

בואו ניזכר רגע בלהקה שגרמה לנו להרבה רגעי נחת בשנות ה-80 וה-90 - משינה! היה למשינה שיר שאהבתי במיוחד - "אני רוצה, אני רוצה מכונית". בנות, גם אתן יכולות לשיר את זה בלשון נקבה, ועכשיו כולם ביחד.... איזה יופי! יש פה מישהו שלא רוצה מכונית? שיסגור מיד את העיתון, יעמוד בפינה ויחשוב על זה! כולנו רוצים את הכלי הנפלא הזה. כל חיינו קשורים בכלי תחבורה זה או אחר ויש כל כך הרבה סוגי מכוניות.

לפני מספר חודשים הייתי בפריז וראיתי שם את המכוניות החשמליות. הן קטנות, מקסימות ואפשר להחנות אותן לרוחב. זוהי דוגמה מצויינת לכך שעולם המכוניות מתקדם קדימה, לא רק בכך שהוא מפתח מכוניות עם מהירות יותר גדולה, אלא גם בחפשו אחר פתרונות מעשיים לבעיות כמו החנייה בעיר.

### עלילות עינת בעיר הגדולה

תמיד גרתי בת"א, מה לעשות, יש כאלה שיראו בכך יתרון ויש כאלה שזה יחשב חיסרון בעיניהם. תל אביב, כמו כל עיר מכובדת, פקוקה ברוב שעות היום, הרבה מאוד מכוניות עוברות בה בשעות העבודה, וכתל אביבית לא קשה לי להבחין מהי המכונית המועדפת כיום על הישראלי הממוצע: "ההונדה" - אוטו משפחתי, לא מלהיב במיוחד, ובכל פעם שאני שואלת מישהו: "אבל למה הונדה"? הוא עוטה מבט רציני ומבין בעיניו ואומר: "הונדה היא מכונית מאוד אמינה". מי אני שאחלוק על כזו אימרה?! בפעם הבאה שאני אצטרך ערבים בבנק, אני אפנה לאיזו "הונדה" ברחוב, וכמו שכבר ציינתי לא חסר כאלו. אז לכל חובבי היפניות האקזוטיות שביניכם, הנה האתר הרשמי של "הונדה" המתעדכן בכל יום. יש בו כל המידע שרק תרצו על המכוניות שהיא מייצרת, כולל תמונות כמובן, אז לרשותכם ולשימושכם: www.honda.com.

עוד תופעה שמציקה לי היא תופעת ה"לנד רוברים". חס וחלילה שלא תבינו אותי לא נכון, המכונית היא מדהימה עם ביצועים מדהימים, הלוואי, הלוואי ואני אקבל לפסח אחת כזאת בדיוק! (לא מציאותי). אבל עם כל הכבוד, אני עדיין לא גיליתי את הגבעות, את ההרים ואת המדרונות שיש בתל אביב המצדיקים מכונית כזאת. לא חבל? תנו לי ואסע עם המכונית למקום עם הרבה הרים, ואני אנצל את

"הונדה היא מכונית מאוד אמינה".
מי אני שאחלוק על כזו אימרה?!
בפעם הבאה שאני אצטרך ערבים בבנק,
אני אפנה לאיזו "הונדה" ברחוב".

עינת ברקן מחליטה להסתבך עם יבואני הרכב בארץ

RANGE ROVER

המכונית עד תום. מוכרחים להודות בעובדה ש"לנד רובר", עם כל אהבתי אליה, מבוזבזת בתוך העיר. אם כבר קניתם אחת כזאת, צאו החוצה, הריחו את המרחב, תנו לה לרוץ. מי שמעוניין בכזו מכונית ומוכן לטפל בה כראוי, מוזמן להציץ באתר הבא: www.landrover.com. קשה להיכנס לאתר הזה בלי שהאדרנלין יקפוץ למעלה, תוך חצי שנייה (באחריות) אתם עולים על ה"לנד רובר" של השכנים ויוצאים לקרוע את השטח (כלומר את מגרש החניה הסמוך). אז תיהנו, תבלו ותספרו לי איך היה.

### מעבר לאוקיינוס

אני בטוחה שלכל אחד יש את הפנטזיה הזו לשבת באיזו מכונית ספורט מדהימה, הרוח מעיפה את השיער אחורה, האוויר מכה לך בפנים והאושר נוזל לך מהאוזניים, אתם נעמדים ברמזור אדום, המנוע משמיע קולות רכים של חתול מתפנק, הרמזור מתחלף לירוק, אתם פורצים קדימה לפני כולם, בלי שום קושי, בלי להתאמץ. אח, הפנטזיות האלה, יום אחד אני אשקע לתוכן ולא אצא החוצה! כמו כל דבר ברשת, לא חסרים אתרים על מכוניות ספורט, אבל כדי שלא תתאמצו יותר מדי הנה דוגמית קטנה לאתר כזה: www.scca.org. זהו אתר של מועדון מכוניות ספורט באמריקה. לא חסרה שם אינפורמציה על סוגי מכוניות, על מרוצים, טיפים איך לתחזק את מכונית הספורט הבאה שלכם ועוד ועוד. למי שיש כבר אחת, נא ליצור איתי קשר במערכת.

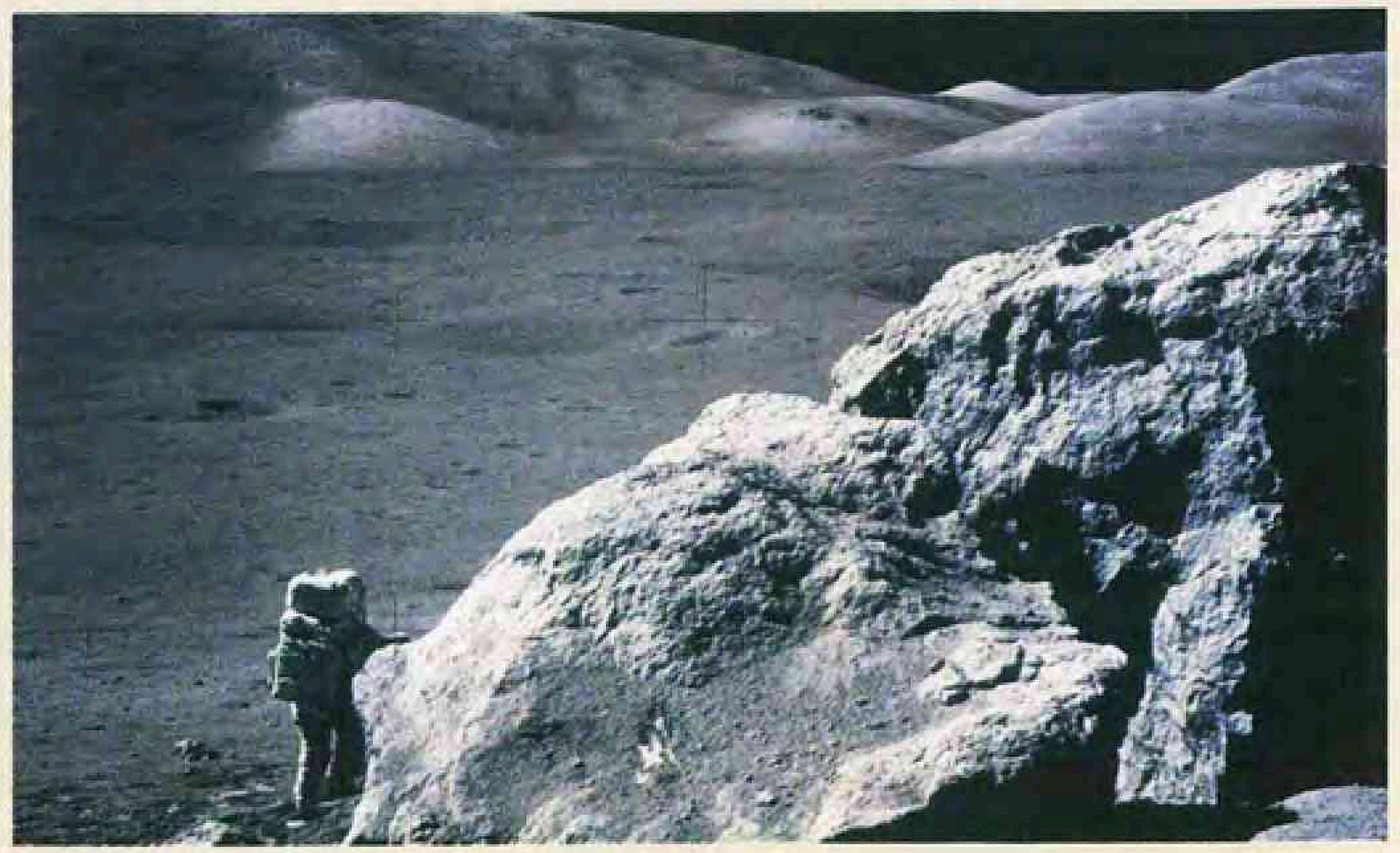
נושא המכוניות תופס מקום רחב ברשת, רק תקלידו את המילה car במנוע החיפוש האהוב עליכם ומיד תקבלו חומר לעבור עליו למשך שלושים השנים הבאות, אז בהצלחה! ואנא עיצרו בתמרור עצור!



# הירח קרוב מתמיד

## מראה הירח מהאינטרנט

מאת: עינת ברקן



לילה, שקט, חושך, והירח מאיר מלמעלה. יש כמה דברים קבועים בחיינו ואחד מהם הוא הופעת הירח כל לילה. אולי זו הסיבה בגללה בימים קדומים יותר, כשהמדע לא היה מפותח כל כך, ליקויי ירח תמיד ניבאו דברים רעים. הקבוע הזה, שכולם סומכים עליו, היה מתערער.

אני חושבת שבבזוקה הראשונה שלעסתי, היה כתוב בעתידות שבגיל 21 אני אגיע לירח. מאז אני מחכה. בכל בזוקה שניה בערך שאכלתי, היה כתוב אותו הדבר, אז זה בטח לא צירוף מקרים. גיל 21 הגיע ועדיין לא הגעתי לירח, אפילו די להיפך - זכורה לי יותר הרגשה של שקיעה באדמה, אבל זה כבר סיפור אחר... בכל אופן, אני כן רוצה להגיע לשם רק כדי להרגיש איך זה. תארו לכם לדרוך על הירח, ושטביעת הנעל שלכם תישאר שם לעד. זה יותר טוב אפילו מלהטביע את הנעל שלך באיזו מדרכת מלט באמצע תל-אביב. הייתי רושמת את השם שלי שם בגדול, עם סמיילי ענק בסוף, כך שכל החייזרים ביקום יראו!

היום, בעולמנו מלא הגירויים מסביב, אנו מפספסים לפעמים את העולם האמיתי שהיה קיים כאן אפילו לפנינו. הירח זה לא משהו שהאדם המציא או גילה, אבל הוא בהחלט שווה התייחסות. כל העולם צפה בהתרגשות בנחיתה על הירח, מאורע שהוגדר כאחד הרגעים הגדולים של האלף, מעין צעד ראשון לכיבוש החלל. מאז הירח עשה סיבובים רבים סביבנו ונחיתה על הירח כבר לא נחשבת לביג דיל. אבל בשבילי, האדם הפשוט, אם ישימו לי עכשיו חליפה וקסדה על הראש ויטיסו לירח, זה יהיה הדבר הגדול ביותר בעולם, סליחה, ביקום!

כיוון שאף אחד עדיין לא הציע לי לנסוע לירח, האפשרות הפשוטה ביותר שלי להתקרב אליו היא כמובן דרך האינטרנט. בשביל ההתחלה הלכתי לאתר בו אפשר לראות את כדור הארץ כאילו עמדת על הירח. האתר מרהיב ומתעדכן בכל יום, יש בו הרבה אפשרויות צפיה מכל מיני כיוונים, וישנה מפה של הירח עליה ניתן לבצע זום כמעט בכל מקום. האתר נמצא ב:

www.fourmilab.ch/earthview/vplanet.html.

למרות שאני מסתכלת על הירח יום יום, אני מוכרחה להודות כי כמות האינפורמציה שאני יודעת עליו היא די מעטה. חוץ מכל מיני עובדות הידועות לכולם, כולל לאחיין שלי בן השנתיים, מאגר ידיעותי מצומצם. באתר הבא יש הרבה עובדות על הירח, הוא כתוב בשפה פשוטה ולא מקצועית, כך שהכל מובן גם לאנשים לא ממש פיסיקאים (כמוני למשל). האתר מלווה כמובן בתמונות, כך שאם התעייפתם מהמילים, ישנן התמונות להתנחם בהן.

בקיצור, יש תקווה גם לאנשים פשוטים כמוני להחכים,

"גיל 21 הגיע ועדיין לא הגעתי לירח - אפילו די להיפך, זכורה לי יותר הרגשה של שקיעה באדמה, אבל זה כבר סיפור אחר..."

עינת ברקן משתפת אותנו בתחושות ההחמצה בחייה

אז בבקשה לכו והחכימו: www.seds.org/nineplanets/luna.html.

רציתי לבשר לכם גם שאם אי פעם תגיעו לירח, אתם מוזמנים לבקר כי אני, גבירותיי ורבותיי, בעלת חלקה על הירח. כן כן, תקנאו כמה שאתם רוצים. דמיינו אותי יושבת בתוך הג'קוזי בגינה ומסתכלת על כדור הארץ- איזו פסטורליה, אלו הם החיים הטובים. אם גם אתם מעוניינים, זו לא ממש בעיה וזה גם לא כל כך יקר - בערך 100 שקלים חדשים כולל משלוח של הפרטים. זו יכולה להיות מתנה מדליקה- תפתיעו את אמא עם חלקה על הירח, ותסבירו לה שזו השקעה לעתיד. אז קדימה, אולי נהיה שכנים.

ניתן לקנות ב: www.moonshop.com. ותאמינו לי, לי זה עלה יותר!

יש אנשים בעולם המפקפקים כנראה ביכולתנו להגיע לירח, הם מאמינים שהנחיתה על הירח היתה מפוברקת לחלוטין, ושזאת היתה מעין תרמית גדולה של ממשלת ארה"ב. ובכן, אם אתם רוצים לשמוע את דעתו של אחד מהם בקרו באתר הבא:

www.primeline-america.com/moon-ldg.

האינטרנט נותן לי לפעמים את התחושה שהכל אפשרי, שגם אני שותפה לכל מה שקורה ביקום הזה, ואפילו לירח אני יכולה כמעט להגיע בזכותו. באמת שווה לשלם חשבון טלפון מנופח רק בשביל זה!

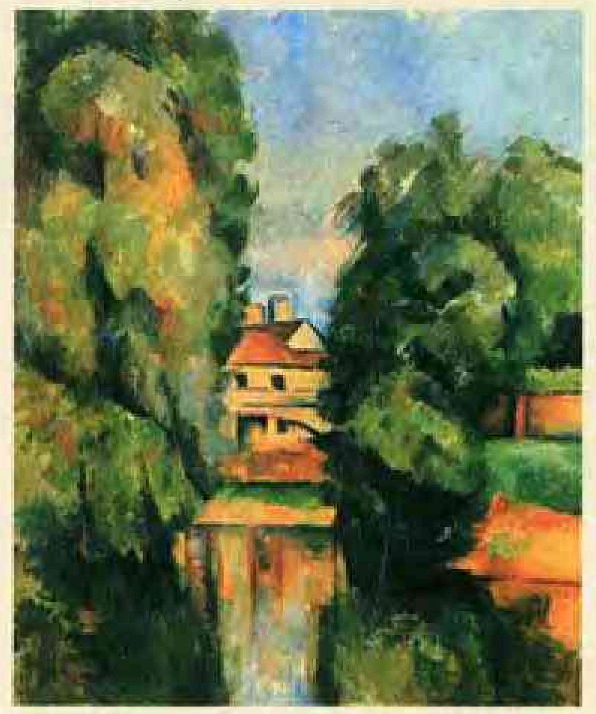
# אומנות כמשחק

## אומנות ברשת

מאת: עינת ברקן

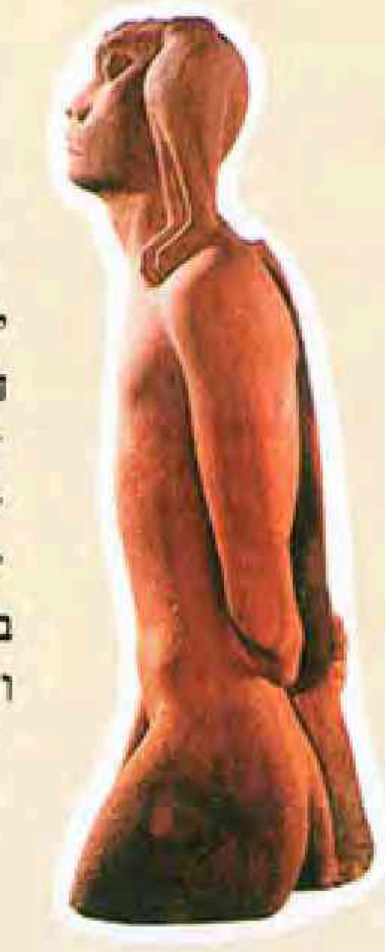
כשהייתי צעירה - וזה היה ממש לא מזמן - אומנות היתה מילה מאוד יפה. בדרך כלל היתה קופצת לי לדימיון תמונה של מוזיאון והמון תמונות על הקיר ו... שקט, חייבים להיות בשקט, אחרת חס וחלילה התמונות יתעוררו, או יקרה להן משהו נורא ואיום והכל יהיה באשמתי (כן, היו לי הרבה פראנויות כשהייתי קטנה).

כשגדלתי קצת רציתי מאד לצייר, אז אמא שלי רשמה אותי בגאווה לחוג ציור, ואחר כך היתה תולה את הציורים שלי על הקיר. עד היום אני נכנסת הביתה ומייד רואה את הכד שציירתי בכיתה גימל תלוי לו על הקיר, כאילו היה לפחות ואן-גוך. אבל לצערי גדלתי (אגב, זה קורה לכולם, כולנו גדלים בסוף - חוקי הטבע), ומאז גיליתי שאומנות זה הרבה דברים, ושציור ופיסול זה חלק מזערי בתחום הנקרא אומנות פלסטית. אומנות נמצאת בכל דבר מסביבנו - מי לא מכיר את המחשבים של "מקינטוש" המעוצבים בצורה צבעונית ושונה? זו אומנות! הכל מסביבנו הוא סוג של אומנות, ולא צריך מישהו שיגדיר לנו מהי אומנות, היא אינה ניתנת להגדרה ואתם יכולים לצטט אותי. אומנות אי אפשר להגביל, היא נמצאת בכל מקום, מתחדשת ומשתנה כל הזמן.



### לגלות מקומות חדשים

האינטרנט הוביל את האומנות למקומות חדשים. הרשת, מעצם היותה רשת, מקושרת לכל מקום ובכל זמן, מה שהופך את האומנות מדבר יקר המתקשר לעושר, לדבר יומיומי, זמין וכייפי. ואולי החשוב מכל - האומנות הפכה להיות אינטראקטיבית.



מכירים את הביקורים עם הכיתה ועם המורה נחמה במוזיאון ואוי ואבוי לילד שינסה, רק ינסה לגעת באיזו תמונה? מבט נרגז מצד איש הביטחון, עונש מהמורה ומכתב להורים. לא חבל? מישהו עבד קשה כדי שאנשים יהנו, לא יפחדו! פה טמונה הגדולה של הרשת - בסביבה שלה מותר ואפילו רצוי לגעת. האומנות באינטרנט היא לרוב מעין משחק - רק תבוא ותיגע, הם מתחננים לזה! תבוא, תנסה ותגלה שזה כיף!

אתר אחד לדוגמה, אומנם לא משתף אותך באופן אינטראקטיבי, אבל בהחלט גורם למחשב שלך להשתגע לחלוטין. אל תיבהלו כשתיכנסו, אני מזהירה מראש שזה יראה כאילו וירוס אכזרי במיוחד תקף את המחשב שלכם. זה מדהים ומוציא אותך לרגע מהריבוע הזה, ומהקונספט הרגיל שאנחנו רגילים לראות על המסך. מאוד מרענן:

www.dfg.jodi.org

> "מכירים את הביקורים עם הכיתה ועם המורה נחמה במוזיאון ואוי ואבוי לילד שינסה, רק ינסה לגעת באיזו תמונה?"

עינת ברקן מעלה זיכרונות מודחקים מהיסודי

אומנות מודרנית = משפחה מאושרת

אחד האתרים שהכי נהניתי בהם הוא:

www.superbad.com

המקום הוא פשוט צעצוע אחד גדול, ואתה צריך להפעיל את האתר, ללחוץ על כל מיני תמונות ועל עצמים כדי לעבור הלאה, מספר האפשרויות גדול, הכל עדכני, צבעוני וסוחף. אני לא מתביישת לומר שישבתי חצי שעה מול המסך, לוחצת על דברים ומידי פעם צווחת צווחות קטנות של שמחה ושעשוע. אבא שלי לא הבין מה קורה, בא לבדוק ומהר מאוד גם הוא "נשאב" לתוך האתר. כך ישבנו לנו שנינו מצחקקים באושר כל פעם שלחיצה שלנו הובילה להתרחשות נוספת על המסך. רק התמונה הפסטורלית הזו של אב ובתו משחקים יחדיו שווה כל דבר!

### שלום לתמימות

האתר הבא משלב מוטיבים ילדותיים עם קצת ציניות, כך שאם התמימות עדיין בנפשכם, אתר זה לא ימצא חן בעיניכם. גם כאן העניין הוא שאתם מפעילים את האתר שנע בין מסכים שונים באמצעות בחירה שלכם. השימוש הוא בנושאים כגון: בובות, צעצועים, פלסטיקים, ממתקים, אבל עם אימרות מאוד מציאותיות וציניות. האתר מאוד צבעוני ומאוד מושך - ניגוד מושלם אולי למה שהוא מנסה לומר. מומלץ מאוד, אבל כמו שאמרתי קודם, אם התמימות עדיין שורה עליכם, התרחקו ממנו כמו מאש, שלא יקלקל אתכם. הכתובת המדוייקת היא: web.singnet.com.sg/~coldlt.

לסיכום, אומר זאת: אומנות יכולה להיות כיף אחד גדול, היא יכולה לגרום להנאה ולשמחה. הרשת עוזרת לנו להפיץ את האומנות ברחבי הגלובוס ומשילה ממנה את מעטה הריחוק שנצמד אליה. הרשת משופעת באתרים כאלה, וכל יום אלפי אומנים אחרים מנסים את מזלם. אז עשו לי טובה - התחברו גם לאומנות לפעמים. איך אומרים? "אומנות מעשירה את הנשמה".



# לקרוא, לכתוב ולשחק בכף היד

מאת: גיל שנברג gilga@netvision.net.il

## "וויזורים" נחתו בארץ? - חלק 2

### נו, מה קורה?!

כולם מדברים על העובדה שה"וויזורים" מיובאים לארץ ויעלו "רק" 1800 ש"ח (שזה כמעט פי שתיים מחו"ל) ואין סימן בחנויות. פניתי לאתר של המפיץ ואין איזכור, רצתי לחנויות הרשתות המובילות (שמותיהן שמורות במערכת, במגירה העליונה של המקרר, ליד האבוקדו), ואף מוכר לא ידע על מה אני מדבר. באתר "פלונטר" plonter.co.il כבר מציעים את ה"וויזור" למכירה, אבל אני רוצה לראות, לחוש, לגעת.

אנשים ניגשים אלי ברחוב ושואלים אותי - "גיל!, איפה ה"וויזורים" שהבטחת?" ואני אומר להם, שהמודל שהגיע לארץ זה הדגם השקוף בצבע אוויר, ושהוא מחכה להם על מדפי החנויות המובחרות.

### תוספים חדשים ל"וויזורים"

אם קראתם את המדור בחודשים האחרונים, אתם כבר יודעים מה זה "וויזור" (מחשבי כף היד המקסימים, העובדים על מערכת ההפעלה של "פאלם", ויש להם חריץ הרחבה מיוחד המאפשר להם להפוך לכל מיני מכשירים אלקטרוניים בעזרת כרטיסי הרחבה... ותודו שאלה היו הסוגריים הכי ארוכות שראיתם ב- WIZ).

איך שלא יהיה, אחרי שכבר ראינו תוספים לזיכרון, למשחקים ואפילו מודמים ל"וויזור", חברת "האנדספרינג" ושותפותיה לפשע הכריזו בגאווה על מספר תוספים חדשים ל"וויזורים" שלהן. חלק מהתוספים כבר מוצעים למכירה באתר החברה, וחלקם רק בתכנון. רשימה חלקית לפניכם:

### AudibleÆ Advisor - ה"וויזור" מדבר אליך

תוסף מפתיע זה מקנה ל"וויזור" יכולות השמעת קול בטכניקה מיוחדת, החוסכת מאנרגיית הבטרייה של ה"וויזור". התכנים הקוליים יבואו מהאתר Audible.com, והם יעברו ליחידה בכל סינכרון. התכנים באתר כוללים הקראת חדשות בנושאים שונים ואפילו ספרות. לתוסף יהיו 16 מגות של זיכרון, הנותנות 4 שעות תכנים קוליים בפורמט המיוחד של Audible ready.

בקרוב.

### SoundsGood ו- MiniJam - MP3 לבעלי ה"וויזור"

מי אמר שאי אפשר לשמוע מוסיקה במכשירים המבוססים על מערכת ההפעלה של "פאלם"?

לאחרונה יצאו שני תוספים המאפשרים שמיעה של קבצי MP3 ואחרים, על גבי מחשבי כף היד של "האנדספרינג".

מבחינת זיכרון, ל"מיניג'ם" יש 32 או 64 מגות של זיכרון ול"סאונד גוד" יש 64 מגה.

ה"מיניג'ם" גדול יותר פיסית, והוא בולט מחוץ לשטח ה"וויזור". לשני התוספים יש כפתורי שליטה על מסך ה"וויזור" וגם על התוסף עצמו, ושניהם באים עם אוזניות איכותיות.

ה"מיניג'ם" הוא יותר מנגן MP3, כי הוא גם מאפשר תצוגת תמונות ואכסון מידע רב על הזיכרון שלו. בניגוד ל"סאונד גוד", המגיע עם זיכרון קבוע, ה"מיניג'ם" משתמש בכרטיסי מולטימדיה הניתנים להחלפה ולשדרוג.

לעומת זאת, ה"סאונד גוד" עומד לקבל שדרוג - מתאם מיוחד עם בטרייה אחת, שיאפשר לבעליו לטייל עם הנגן הקטנצ'יק הזה ברחובות, בלי ה"וויזור".

### Total Recall - מקליט הודעות ל"וויזור"

"טוטאל ריקול" הוא בעצם מכשיר הקלטה דיגיטלי (כמו טייפ מנהלים) שמתחבר ל"וויזור". כשהתוסף הזה בתוך ה"וויזור", אפשר להקליט שעה וחצי של שיחה (על גבי 16 מגה). כל הקלטה מופיעה מיד על מסך ה"וויזור", וניתן לתת לה שם ולאכסנה בתיקיות הגוניות.

הבעיה היחידה היא שהמראה הצבעוני של ה"וויזורים" לא כל כך הולך אצל מנהלים - במיוחד לא אצל אלה האוהבים להשתמש בטייפ מנהלים...

מאת: צחי הופמן

# The World Is Not Enough
# בונד, ג'יימס בונד

קונסולית ה"פלייסטיישן" לא החזיקה ברשותה בזמן האחרון יותר מדי כותרים טובים, שהצליחו לרתק אותי אליהם יותר מכמה שעות. המצב השתנה כאשר החלק החדש בסידרת משחקי ג'יימס בונד "The World Is Not Enough" הגיע אליי. המשחק, כמו הסרט, הצליח לסחוף אותי לכמה שעות מלאות אקשן ואדרנלין.

הסרט "The World Is Not Enough" (או בקיצור TWINE) ירד מזמן ממסכי הקולנוע, ורק עכשיו, כמעט שנה אחרי, מגיע המשחק. גם "מחר לנצח", החלק הקודם, סבל מדחייה כזו, מה שלא הפריע לו להיות בין המשחקים הנמכרים ביותר השנה ב"פלייסטיישן".

המשחק בנוי לפי אותו קו עלילה של הסרט. כאשר עוברים שלב, רץ על המסך סרטון קצר בצילום ווידאו מהסרט, המסביר את העלילה. כך תוכלו ליהנות פעמיים: גם מהמשחק וגם מהסרטון.

מפתחי המשחק השתמשו בסרטונים כקטעי קישור בין השלבים, דבר שנועד למקד את המשחק רק בסצינות האקשן ולא בכל שטות שבונד עושה בסרט. חבל רק ש-EA הורידו את סצינת מרדף הסירות המתרחשת בנהרות ספרד, שלב שיכול היה להיות מאוד מעניין. בכל מקרה, מרדפי השלג נשארו - גם אם קצת איטיים, והדגש הוא יותר על היריות ולא על הגלישה.

## גאדג'טס בשירות הוד מלכותה

האינטליגנציה המלאכותית במשחק לא כל כך מתקדמת: אם למשל תתכופפו במרחק של כמה מטרים מהאויבים, הם לא יבחינו בכם ותוכלו לבצע בהצלחה את מה שאתם זוממים, אפילו לרוץ מאחוריהם מבלי שהם יבחינו בכם. מה שעוד מעצבן במיוחד הוא, שכאשר יורים בשומר סם הרגעה, הוא נופל לכמה שניות ואחר כך חוזר להתקיף אתכם במלוא המרץ, מבלי שפעולה זו תעזור לכם.

הגאדג'טים הם מרכיב חשוב באמצעי הלחימה של בונד. השכלולים החדשים שג'יימס מחזיק ברשותו כוללים משקפי אינפרא אדום, טלפון מחשמל, עט המסוגל לשבש גלאי מתכות, סורק טביעות אצבע וכרטיס אשראי שפותח דלתות. כל השכלולים הללו יעשו לכם את החיים הרבה יותר קלים במשחק. בין הנשקים ניתן למנות את אקדח ה-P2K, רובה צלפים בעל כוונת אופטית ועוד מבחר רב של רובים אותם תשיגו בהמשך.

אחת הבעיות המתעוררות עם מבחר הנשקים היא שייקח לכם זמן רב מדי בעת החלפת נשק אחד בשני, כל התהליך הוא קצת מסורבל. אתם יכולים לבחור נשק באמצעות ידית ה"פלייסטיישן", דרך התפריט (לחיצה על select ואז בחירה מרשימה), או בחירה באמצעות כפתור הריבוע או המשולש.

## מה עם אויבים חדשים?

הגרפיקה במשחק סובלת גם היא ממספר הפרעות, למרות שיחסית לשאר המשחקים ב"פלייסטיישן" היא נראית טוב. הדמויות במשחק לא מרובעות והן לא סובלות מבעיית הפיקסלים המעצבנת.

מבחר האויבים מצומצם מדי, ואתם תפגשו את אותן דמויות שוב ושוב - מה שיגרום לכם לחשוב שאתם נלחמים כל הזמן באותם אנשים.

לעומת זאת, האופן בו הדמויות מתות הוא כבר סיפור אחר - הדמות פשוט נופלת בשלושה שלבים על הרצפה ואחר כך נעלמת. לפעמים הדמויות יפלו מאיזה מעקה אל הריצפה ואז יחליטו להיעלם - היסכון

בתשלום לחברה קדישא? אולי, אבל לא משהו יצירתי מידיי.

בעיה נוספת היא שברוב המקרים תראו חלק מהאויבים דרך הקירות, במעין עיוות. בהתחלה הסתכלתי על זה כיתרון שיעזור לי להתגנב ולנצח, אבל מהר מאד זה עלה לי על העצבים והוציא את גורם ההפתעה מהמשחק.

הסאונד במשחק דווקא ראוי לציון לשבח. קולות האנשים נשמעים ברור וחזק, וכאשר מתקרבים לשומרים, אפשר לשמוע אותם מדברים.

בכל מקרה, אל תצפו לשמוע את קולו של פירס ברוסנן בתור ג'יימס בונד, במקומו תוכלו לשמוע קול גברי אחר. כלי הנשק נשמעים ממש טוב, ואם יש לכם מערכת סאונד המחוברת לטלוויזיה, תוכלו לשמוע את כדורי היריות שורקים מסביבכם.

נעימת הנושא של הסרט מתנגנת ברוב השלבים, אבל אחרי זמן רב של משחק היא מתחילה להישחק ולהימאס, למרות שעשו לה גירסת Remix.

הוד מלכותה ביקשה מסוכן המוסד הקשות, צחי הופמן, ש"יעשה טובה" וישגיח בשבילה על בונד, ג'יימס בונד. העולם כנראה לא מספיק גדול בשביל שניהם...

לפי דעתי, ניתן היה להוסיף עוד כמה שירים, כדי לגוון את האווירה. פסקול סרטי בונד שופע שירים מצויינים (ראו ערך: שריל קרואו, גארבג' וטינה טרנר).

## המשימות

כאמור, המשחק מכיל 10 שלבים המסודרים לפי מתכונת הסרט ומתרחשים באיזורים שונים בעולם: איסטנבול, צוללת רוסית המחזיקה ברשותה נשקים גרעיניים וסקי בהרים המושלגים של ברה"מ לשעבר. השלב הראשון מתחיל בתוך בניין עסקים, בו תצטרכו להשיג מזוודה עמוסה בכסף מאיש עסקים, כשבדרך ינסו לעצור אתכם שומרים. שלב זה מדגים בצורה טובה את השימוש שניתן לעשות בגאדג'טים שבונד מחזיק ברשותו, יחד עם תרגול הביצועים שלכם במהלך המשחק.

לפני כל שלב יתדרך M את ג'יימס בונד על הפרטים הטכניים במשימה שלו. את החלק הקצת יבש בתדריך, בו תצטרכו להקשיב לקטע סאונד קצר, אפשר להעביר בלחיצת כפתור, לא מצאתי סיבה טובה להקשיב לו. את ראשי הפרקים של המשימה שלכם תוכלו לקרוא תמיד במצב select.

לסיכום, מכורים למשחקי First Person Shooter (משחקי פעולה מגוף ראשון) יאהבו את TWINE, ושחקנים כבדים ימצאו את המשחק לא קשה במיוחד. חוסר הפרטים בגרפיקה וכמה חסרונות בפרטים, מורידים מההנאה ופוגעים בריאליזם של המשחק. "העולם אינו מספיק" הוא לא "מחר לנצח".

אתר ג'יימס בונד באינטרנט - 007.ea.com

# Tony Hawk's PRO SKATER™

## תמיד רציתי כובע מצחיה!

"פה הייתה לי הזדמנות ללבוש כובע מצחייה ולהצטייד בשפם. אחלה, ממש התאים לי."

עינת ברקן ממשיכה במסעה לבניית ביטחון עצמי

מאת: עינת ברקן

שמתם לב שממש קר פה? אני לא יודעת מה קרה, אבל מיד כשהשמש נעלמת וקור עצבני משתלט על כל חלקה טובה באזור, זה גורם לי להזדחל מתחת לשמיכת הפוך, להתיישב על התנור הקרוב ביותר ולסרב לכל הצעה ליציאה מתחומי הבית והטרנינג המחמם.

אז מה נותר לעצלנים כמוני לעשות? או לשכנע אנשים אחרים לבוא אלי ולשעשע אותי, או פשוט להידבק ל"פלייסטיישן" ולשחק קצת - זה מחמם מבפנים.

ובכן, יום שישי בא עלינו לטובה, ערב יום שישי התקרב בצעדי ענק ולי לא בא לצאת מהבית. מה לעשות, קר! אבל ישנה בעיה. ה פלייסטיישן שלי, מסיבות שונות ומשונות בחופשה כרגע, אז החלטתי ללכת לאח שלי, יותר נכון ל"פלייסטיישן" שלו ולבלות שם ערב שבת חמים עם המכשיר האהוב עלי. לשם כך הצטיידתי במשחק חדש, אשר מעורר היסטריה קלילה באירופה ושמו ony Hawk 2. אגב, יש לי בעיה קשה עם ה-2 הזה שמודבק לכל משחק בזמן האחרון. מה קורה פה? קשה לאנשים שם למעלה, שקובעים איך יקראו למשחק, למצוא שם קצת שונה? או מה שיותר גרוע, האם קשה לייצר משחקים חדשים ולכן פשוט ממציאים רק המשכים? מאוד מציק לי העניין הזה. אני מבקשת מכם, האנשים המשפיעים- די כבר עם ה-2 הזה! אנו נמצאים בעידן של חידושים ולא של המשכים!

### האח, הגיסה והטרנינגים

ובכן, הגעתי לבית אחי וגיסתי. הכנו פופקורן, הצטיידנו בלבוש המסורתי של הטרנינג המחמם, אחזנו בבקרים והטענו את המשחק. אחרי שתי שניות של חוסר הבנה קל מה צריך לעשות, השתלטנו על העניינים והכל התחיל לזרום. כאמור, נושא המשחק הוא סקייטבורד, שהוא להיט ענק באירופה, כשבבריטניה ישנה מעין מאניה קלה בנושא. אני מאמינה שבקרוב גם פה אני אתחיל להידרס ע"י סקייטבורדים בתדירות גבוהה.

ישנם כמה סוגי משחקים, ביניהם משחקים הנקבעים לפי הטריקים שאתה מבצע, באחרים המנצח הוא זה שנפל פחות פעמים ועוד גרסאות שונות כמו גם גרסה הדומה לאיש התליין שכולנו מכירים- פה יש סיבובים של עשר שניות, מי שמפסיד בסיבוב מקבל את האות, עד שנוצרת המלה horse והשם שנתתם לסוס המסכן. גורלו של המפסיד רע ומר.

### האח, הגיסה והמלחמה שביניהם

אם אתם מאלה האוהבים לשלוט בפרטים הכי קטנים, אתם יכולים לבנות לבד את המכשולים ואת המסלולים. ניסיתי, באמת שניסיתי, אבל אני מאלה האוהבים להזמין

אוכל מוכן ולא לבשל אותו. שיחקנו ושיחקנו, באמצע היה לי טלפון, וכשחזרתי כמעט פרצה מלחמת עולם קטנה בין אחי וגיסתי, מי ניצח ולמה. הניקוד כבר לא היה חשוב, הטריקים והפעלולים הם אלה שקבעו, הייתי צריכה להפריד כוחות ולכן חטפתי בכוח את אחד הבקרים. גיליתי שבזמן שדיברתי בטלפון, אנשים התאמנו ושולטים בסקייטבורד כאילו היו לפחות טוני הוק. רק אני נפלתי שוב ושוב על המשטח, מפוזרת טיפות דם לכל עבר. זה הפך להיות קצת מביך שאישה בהריון בחודש השמיני (גיסתי), מנצחת אותי על סקייטבורד, אבל מה לעשות - אלו הם החיים, ב"פלייסטיישן" הכל יכול לקרות.

האנימציה היא לא שיא התחכום, אבל אתם יודעים מה- זה לא כל כך משנה. כשהייתי צריכה לבחור את הדמות בה אשחק, בחרתי מיד באיש עם כובע המצחייה, כי תמיד רציתי אחד ותמיד כשהתפתיתי ללבוש אחד- איך אני אנסה את זה בעדינות- המראה נשברה. אבל פה הייתה לי הזדמנות ללבוש כובע מצחייה ולהצטייד בשפם, אחלה, ממש התאים לי.

המשחק מומלץ. אך לא לזוגות נשואים.




# אל תדאג ! יש טלבאג

כמה טוב שיש מי שדואג לך.
כמה טוב שרשת חנויות באג נותנת לך שירותי תמיכה למוצרי תוכנה וחומרה בטלפון או אצלך בבית.
מהיום אתה יכול להיות בטוח. אתה מקבל מרשת באג שירות ייחודי ומקיף:
סיוע בהתקנה, הדרכה בהכרת המחשב, שימוש בתוכנת OFFICE ואינטרנט.

**1-800-380-999**

www.telebug.co.il

* לפרטים התקשר, או פנה לסניף באג הקרוב.

BUG

téléBug

### Compaq IPAQ Pocket PC

אם אינכם יכולים להתנתק מה- Word, מה-Excel, או משאר תוכנות ה-Office, גם כשאתם מחכים בתור בקופת החולים, תשמחו לדעת שיש זן חדש של מכשירים, שידאג שתוכלו לבנות מסדי נתונים בכל מקום.

ה- iPAQ, קטן, כסוף ונראה כאילו הגיע משולחנו של קפטן פיקארד, שייך לזן ה-Pocket PC. כל מה שה"פאלם" עושה, הוא אמור לעשות יותר טוב. בנוסף לכך, הוא פועל על מערכת ההפעלה WinCe, מה שמאפשר לו להריץ אפליקציות "מייקרוסופטיות" למהדרין.

אפשר לסכם את המוטו של המכשיר במשפט אחד: "למה לבזבז 32Mb זיכרון על רשימת כתובות וטלפונים, כשאפשר לנצל אותם על ספרים אלקטרוניים ועל קבצי Mp3?"

כל זה מגיע עם מסך LCD רגיש למגע 240X320, עם מעבד 200Mhz וכפי שציינו, גם עם 32Mb זיכרון.

### ReplayTV

הגידו שלום למחברת המלאה בסימני המחיקות שליד הטלוויזיה וגם לחיפושים האינסופיים אחר סרט מעניין במדריך הערוצים. ReplayTV הינה טלוויזיה-ווידאו-מדריך ערוצים אינטראקטיבי בחבילה אחת, והיא מאפשרת לך חופש צפייה מושלם.

המכשיר מגיע עם מודם ועם כונן קשיח המספיק להקלטת 20 שעות של סרט באיכות VHS. במדינות בהן קיים השירות, כל מה שעל הלקוח לעשות הוא "לגלוש" דרך הטלוויזיה למנוע החיפוש של ReplayTV ולציין איזה סרט/שחקן הוא מעוניין לראות. המערכת מחפשת את הבחירות במדריך ערוצים ווירטואלי, וכשמגיעה השעה הייעודה, פשוט מקליטה את התוכנית אוטומטית.

### רשמקול דיגיטלי מבית Olympus

אינני יודע כמה מכם משתמשים ברשמקולים למיניהם, אבל כל סטודנט שנה א' באוניברסיטה מבין את החשיבות של הקלטת ההרצאות. חוץ מזה, תמיד קיימת האפשרות להתחיל בקריירה של סוכן חשאי, או בלש פרטי... בכל מקרה, הרשמקול הדיגיטלי מבית Olympus, שנקרא VN–180, מאפשר הקלטה של עד 180 דקות (או 67 דקות של הקלטה איכותית יותר) על זיכרון Flash פנימי. ה-VN–180 מגיע עם מסך LCD המציג נתונים רלוונטיים שונים, הוא יכול להחזיק עד 100 הודעות שונות בשלוש תיקיות ויש לו פונקציות של שעון ושל שעון-מעורר. ה-VN–180 עובד על שתי בטריות AAA, והוא שוקל 66 גרם בלבד. למרבה הצער, ה-180–VN אינו מסוגל להעביר נתונים למחשב, וזה באמת חבל, כי רשמקולים אחרים מגיעים עם תוכנות ההופכות קול לטקסט- מה שהופך אותם לשימושים הרבה יותר.

### Sony AIBO ERS–210

AIBO - הדור החדש. לאחר הפרסום האדיר לו זכה הכלב הממוחשב של Sony, היה זה רק מתבקש שדגם חדש ייצא במהרה. למרבה המזל, חברת Sony הקשיבה לביקורות השונות בנוגע ל-AIBO המקורי ושיפרה אותו מכל בחינה אפשרית. ראשית, המראה של הדגם החדש הוא קצת פחות "חמוד" ויותר "מגניב". שנית, התוספה אפשרות של זיהוי קול, כך שהכלב האלקטרוני החדש יכול לזהות 40 מילים ולבצע פעלולים שונים בהתאם.

AIBO החדש מכיל גם מצלמה דיגיטלית קטנה, מד תאוצה, כרטיס זיכרון, חיישני מגע רבים, מד מרחק אינפרא-אדום והוא מגיע בצבעים שחור, כסף ושמפנייה. אה, ושכחנו את החידוש המעניין ביותר - החלפת הבטריות מתבצעת דרך הבטן של AIBO, ולא דרך החלק האחורי שלו...

### שעון המצלמה של Casio – WQV–1

לפני שנים לא רבות, שעון מצלמה היה בגדר מדע בדיוני בלבד. איך אפשר לשלב מצלמה, ספק כוח כלשהו ומסך תצוגה באביזר כה קטן כמו שעון-יד? ובכן, מסתבר שאין גבול לחידושי הטכנולוגיה.

שעון המצלמה של Casio, ה-WQV–1, הוא אמנם שעון מגודל במקצת, אך משקלו סביר והוא מתיישב בצורה נוחה על היד. כמובן, מכיל ה-WQV–1 את כל פונקציות השעון הרגילות, אבל הקסם האמיתי שלו הוא יכולת הצילום. למרבה הצער, ה-WQV–1 מצלם רק תמונות שחור-לבן, ברזולוציה של 72dpi© 120x120). ככה זה כשאתה מגיע עם 1MB זיכרון ועם חיבור אינפרא-אדום להעברת נתונים.

נחמד? מאוד. מושך תשומת לב? תהיו בטוחים. שימושי? לא במיוחד.

### Canon Arancia Ixus Concept APS camera

בייגלה, תודו שזה מה שעובר לכם בראש כשאתם מסתכלים על המצלמה החדשה מבית Canon. נוכל לציין, כי המכשיר מגיע עם עדשה אוטומטית 23 מ"מ, עם חמישה מצבי פלאש ושוקל 165 גרם, אבל זה פחות מעניין.

אדם שהתנסה בחוויית הצילום, סיפר כי קשה מאד להשיג תמונות חלקות, היות ופעמים רבות אחת מאצבעותיכם תכסה חלקית את הפלאש.

### Microsoft Sidewinder GameVoice

תקשורת קולית היא יתרון אדיר במשחקי מחשב, במיוחד לאור הפופולריות של משחקי אסטרטגיה ושל משחקים ממבט ראשון, המתבססים על עבודת צוות. כאן נכנס לתמונה אביזר החומרה החדש מבית Microsoft - ה-Sidewinder GameVoice.

ה-GameVoice מגיע כערכה המכילה מיקרופון, אוזניות ובקר שליטה, המאפשר לך לבחור את השחקן איתו אתה רוצה לדבר. קיים כפתור עבור כל השחקנים, כפתור עבור קבוצה מסויימת וארבעה כפתורים נוספים עבור שחקנים מסויימים. בנוסף, תוכנה המגיעה עם הערכה מאפשרת ביצוע פעולות בעזרת זיהוי קולי. חסרונות? על חיבור רגיל (56K), אי אפשר לצפות לתקשורת נקייה מהפרעות. חוץ מזה, הערכה לא שווה הרבה אם גם לשחקנים איתם אתם משחקים אין ערכה דומה.

נבדק!

# Samsung: The Next Generation

## בסלולארי

**טלפון הטלוויזיה של Samsung**

הטכנולוגיה הקוריאנית של "סמסונג" הביאה לפיתוח השילוב הראשון בעולם של טלוויזיה ושל טלפון נייד ביחידה אחת,

המאפשר למשתמש לבצע שיחות ובמקביל לצפות בשידורי ספורט, דרמה, תוכניות בידור ותוכניות אחרות תוך כדי תנועה. "סמסונג" אלקטרוניקה הרכיבה מסך LCD–TFT בגודל 4.5 ס"מ, בעל רזולוציה גבוהה על טלפון נייד מתקפל, הרכיבה בתוכו מקלט טלוויזיה ממוזער, וכך השיגה גישה הן לטלפון והן לטלוויזיה.

המכשיר החדש מבטא את התגבשותן של טכנולוגיית המזעור של טלפונים סלולריים, טכנולוגיית הקליטה של טלוויזיות וטכנולוגיית התצוגה המתוחכמת.

ל-SCH–M220 אנטנה המסוגלת לקלוט אותות טלוויזיה ואותות טלפון נייד כאחד. מרכיבי הטלפון שולבו באופן שחוסך במקום ובמשקל באופן מירבי, ומקלט הטלוויזיה אינו מוסיף למידותיו הקטנות של המכשיר ואינו מפריע לפעילותה התקינה של יחידת הטלפון הנייד.

מסך ה-LCD–TFT, אותו הזכרנו קודם, מאפשר צפייה בשידורי טלוויזיה ובתצוגת הטלפון הנייד. טלפון הטלוויזיה כולל בתוכו גם יומן אלקטרוני ואלפון בעל זיכרון גבוה.

אז איך הכל פועל? פשוט מאד - לחיצה אחת על מקש הטלוויזיה, ושידורי הטלוויזיה מופיעים על המסך. אם נכנסת שיחה כאשר הטלוויזיה פועלת, המסך עובר אוטומטית למצב טלפון. במסגרת עיצובו של טלפון הטלוויזיה, פיתחו מהנדסי "סמסונג" סוללה המסוגלת לספק כח הן לטלוויזיה והן למסך ה-LCD–TFT. ההפרעות כתוצאה מהתשדורות האלקטרומגנטיות של הטלוויזיה ושל הטלפון צומצמו למינימום, וטכנולוגיית מיתוג מיוחדת פתרה את הבעייתיות של שתי פונקציות באנטנה אחת. מתח הטלוויזיה עומד על 3 וולט בלבד ומספק את אותה איכות תמונה של טלוויזיה נישאת במתח של 9 וולט, ניתן לקלוט גם שידורי VHF ו-UHF.

הסוללה מספיקה ל-170 דקות שיחה ול-180 שעות במצב המתנה, כשבטלוויזיה ניתן לצפות במשך 200 דקות ברציפות בטעינת סוללה יחידה. כמה פרקים של סיינפלד זה יוצא?

### נתוני טלפון הטלוויזיה של "סמסונג":

גודל: 92x51x36 (גובהxאורךxעובי)
משקל: 160 גרם (ללא הסוללה)
מתח: 3.6 וולט, צבע: כסוף מטאלי
סוללה: דקה (סטנדרט)
אביזר נלווה: אוזניות סטריאופוניות הכוללות מיקרופון לשם האזנה לשידורי הטלוויזיה ומענה לשירות.

## WATCH PHONE

ה-Watch Phone הוא הטלפון האלחוטי הקטן והקל ביותר הקיים כיום. משקלו כ- 36 גרם בלבד (כ-48 גרם כולל הבטריה), אורכו 6.9 ס"מ, רוחבו 5.8 ס"מ וגובהו 2 ס"מ, והוא כולל משדר מיניאטורי חדשני.

המוצר הזעיר הזה פועל על בסיס טכנולוגיית CDMA, שהיא טכנולוגיית השידור המתקדמת כיום בעולם הסלולרי.

בנוסף ל-90 דקות זמן שיחה רצופות ו-60 שעות זמן בהמתנה, טלפון השעון מציע גם מגוון פונקציות, כגון: חיוג קולי, ספר טלפונים, אוזניה ורסט, וגם פונקציה של פקודה קולית חדשנית המאפשרת למשתמש לחייג ולתפעל את הטלפון דרך הוראות קוליות.

# טיפים

## CALL TO POWER

אל תתפתה לתקוף מוקדם מדי, כדאי להמתין לפחות עד גילוי אבק השריפה. השתדל לא ליצור לעצמך יותר מדי אויבים בו-זמנית, מלחמה במספר חזיתות עלולה להחליש אותך מאוד.
נסה לסיים את התור של היחידה המעופפת על עיר, על שדה-תעופה, או על נושאת מטוסים. הדלק נגמר במהירות, ואתה עלול לאבד את המטוס שלך. עצה נוספת: הכוח של יחידות אוויריות אינו חזק במיוחד, ולכן, ייתכן שעדיף להתבסס על יחידות קרקע.
צבא של טנקים מגובה בארטילריה הוא מספיק כדי להכניע כמעט כל עיר במספר תורות. הפצץ את העיר עם ארטילריה תור או שניים, ואז תן לטנקים להסתער!

## C&C: RED ALERT 2

בנה לך ארבע או חמש תחנות כוח במשחק מרובה משתתפים, על מנת שיהיה לך מספיק חשמל לבנות את המבנים האחרים, רק אל תשכח לשים לב למד החשמל במהלך המשחק.
בזמן שאתה נלחם באויב, קרב את חייליך

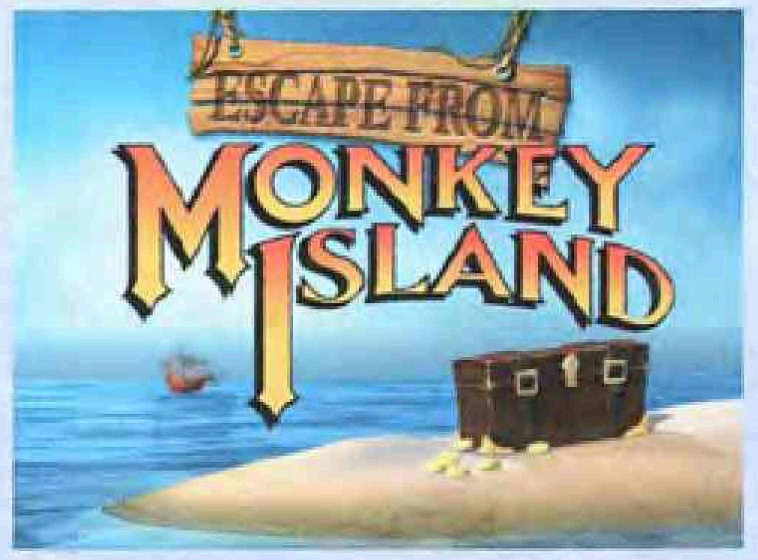
למבנים, על מנת שיהיה לך מסתור מהאויב.
כאשר המבנים מתחילים לעלות באש, שלח את הטכנאי לתקן אותם.
דע כי טכנאים לא רק מתקנים גשרים ויכולים להרוס בניינים, אלא הם יכולים גם לחדור לבסיסי אויב ולהשתלט על מבנים.
בנה לך יחידות מסוג טניה (בנות הברית), או מסוג איבן המשוגע, או יוריס (סובייטים) במשחקים מרובי משתתפים. אלו הן יחידות החי״ר הטובות ביותר שקיימות אצל כל אחד מהצדדים.
למרות מחירם הגבוה, בנה לך מחצבים, על מנת שתוכל לקבל יותר כסף ממשלחות החפירה שלך.

## SACRIfICE

על מנת שלא תצטרך לחפש בזמן הקרב באיזה לחש להשתמש, בחר לך מקשים קבועים ללחשים המועדפים עליך, כדי שתוכל להשתמש בהם בקלות.
כשיהיו לך מספיק נשמות, השתמש בלחש המגן, על מנת שיגן על המזבח שלך מהתקפה. אמנם, יכול להיות שהן לא יספיקו בכדי להשמיד את האויב, אך הן יספיקו בכדי שתוכל לעבור בשער הבין ממדי ולחזור עם תגבורת.
למד את התכונות המיוחדות של היחידות שלך, על מנת שתוכל להשתמש בהן בזמן קרב.
כאשר יש לך יחידות חלשות, הילחם בסמוך ליחידות מחשב ידידותיות, על מנת שתוכל להפנות את תשומת הלב ממך, ובזמן הזה תוכל לאסוף את נשמות יחידות המחשב המתות.

## ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

אל תהסס לנסות לשלב חפצים שונים יחדיו, לפעמים השילוב הכרחי בכדי לסיים משימה.
טייל בשלב מעט, אל תמהר לסיימו לפני שתחקור את כל האי ותראה מה יש לו להציע.




למרות שזה יראה לך טיפשי, שים עט ונייר בצד, על מנת שכשתגיע לתחרות הצלילה או

לקרב הקופים, תוכל לרשום את הוראות המשחק.
בכבל משחקי ההרפתקות, שמור פעמים רבות את המשחק .

## BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK

שים לב שהאקדח שלך טעון לאחר כל מפגש עם מפלצות, פן תגלה במפגש הבא שלך שהאקדח שלך ללא כדורים.
שים לב למקלות טוונה- חבילות של מקלות מעוצבות בצורת הלוגו של המכשפה מבלייר. מסיבה כלשהי אתה משתמש בזה כדי להירפא.
חשוב שתמצא את הצלב בבית האוגר בתחילת המשחק, על מנת שתוכל להדוף את רוחות הילדים.
כדי להשתמש בצלב נגד הזקנה מהיער, עליך למצוא את המחרוזת המונחת על האדמה לידה.

## LOGO ALPHA TEAM

השתמש בטיוי על מנת לקבל עצות שיעזרו לך למקם מתקנים.
בזמן תכנון משימה, אתה יכול להזיז את המצלמה בזוויות שונות, על מנת לראות את כל השלב.

## DELTA FORCE: LAND WARRIOR

עצה לאלו הרוצים להיות צלפים מוכשרים- שימו לב לתנועות האויב ע״י הצצה מעבר לבניינים, לקירות, או לגבעות. אמנם הטקטיקה הזו יכולה להקטין את שדה הראייה שלך, אך היא תסווה אותך היטב ותקשה על האויב למצוא אותך.
זכור שאתה מאבד את הראייה המרחבית כל פעם שאתה מחליף מחסנית, לכן התחבא בזמן ההחלפה מאחורי בניינים, או שכב על הרצפה עד שתוחלף המחסנית.
אל תבהל אם תגמר לך התחמושת במשחק מרובה משתתפים. אתה יכול למלא את התחמושת שלך בנשקייה (בתנאי שהאויב לא פוצץ אותה). עם כניסתך לנשקייה, תראה קיר עליו מונחים אקדחים ומולו עמוד. לחץ על האות ׳סי׳, פעולה שתאפשר לך לבחור תחמושת לסוגי נשק שונים. בחר ברצוי, והתחמושת שלך תתמלא.

## STARSHIP TROOPERS

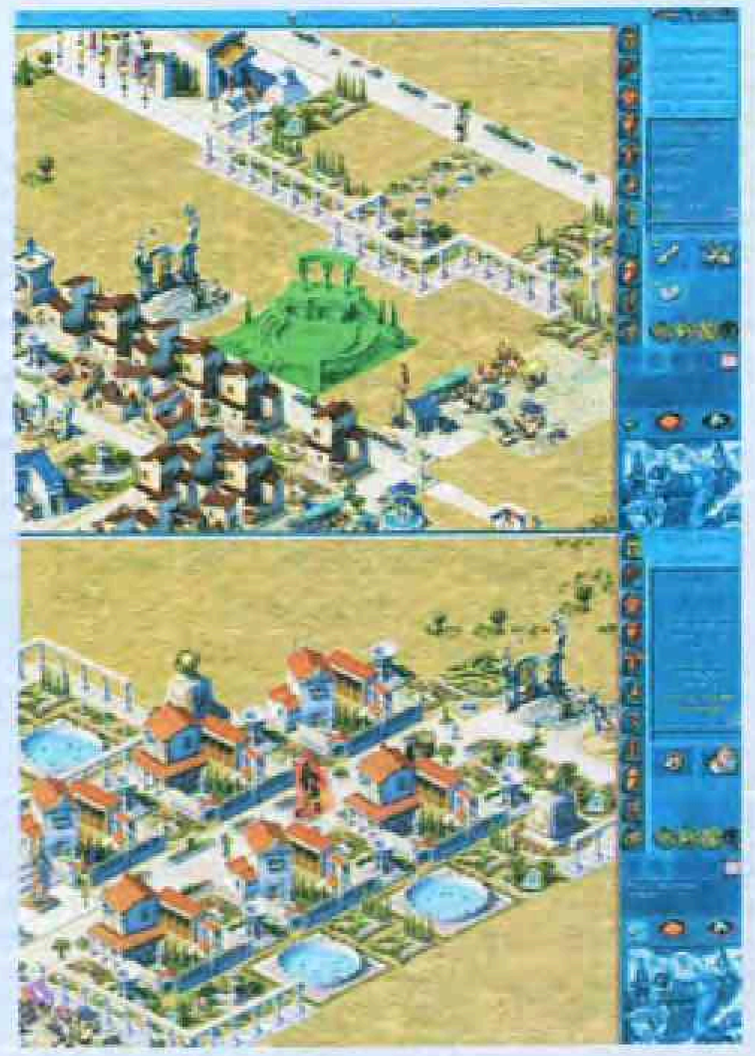
תחמושת היא נכס חשוב. בכל אופן, שים לב והשתמש בה בחוכמה. השתמש בנשק הקל למלחמה על פני השטח, ושמור את הטילים, את הרימונים ואת הניוקס לחורי החרקים ולאויבים החזקים.

גז עצבים היא דרך טובה להשמיד את כוכי החרקים, אך שים לב שיהיו לך חיילים המחפים על החייל שינסה להכניס את הגז לחור.

בכל אפשרות שתהיה לך. ארוב ל-Arachnids.
השתמש בשלושה צוותים שיצרו מעין פרסה, לאחר מכן השתמש במספר יחידות ממונעות שידחפו את היצור למלכודת, שם יחוסל ע״י הצוותים.

## ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

ככל שרמת החיים של התושבים תהיה גבוהה יותר, כך תקבל מסים גבוהים יותר. לכן הקפד לשפר את רמת חייהם, ובכך תגרום שהבקתות אתן התחלת ישתנו לבתים.
על מנת לאפשר את הגישה הטובה ביותר



להיכל האביר, עליך להקיף את המבנה בדרכים, וכן לבנות סביבו מבנים כגון: אולם התעמלות, תיאטרון ושוק, אחרת אף אביר לא יגיע.
נסה להימנע מעימות עם שכניך, אך אם הותקפת וצבאך אינו חזק דיו, היכנע ושלם את המס. בצורה זו תפסיד הרבה פחות מאשר אם האויב היה פולש לעירך. ואל תשכח שלמרות שנכנעת, אתה תמיד יכול לבנות כוחות חדשים ואף לתקוף את אויביך.
בתחילת כל שלב, בדוק עם מי יש לך עסק. לדוגמא: אם השכנים סביבך עוינים, תצטרך לבצר את עירך ולבנות צבא חזק, ואם אתה יכול לסחור עם שכניך דרך הים, בנה נמלים וספינות מסחר.

## SQUAD LEADER

דאג לכך שבסיום כל תור עם דמות, תישאר עם מספיק נקודות שיאפשרו לך לכרוע. פעולה זו תשפר את פעולת החזר הירי ותשפר את אחוזי הפגיעה שלך.
חשוב שאת הצעד הראשון בשטח יעשה סייר שילך כמה שיותר רחוק, על מנת שיוכל לגלות מארבים אפשריים ולגלות את מיקום חיילי האויב. אם לא תעשה פעולה זו, חייליך יכולים להיקלע לאש אויב. פעולה זו טובה גם כאשר ברשותך כוחות ארטילריים או טנקים.
השתמש ברימונים על חיילים הנמצאים בתוך מבנים, בבונקרים, או בתוך תעלות.
אל תשתמש ברימוני עשן לפני שנגמרה לך התחמושת. בדרך זו אתה מגדיל את יכולות ההתקפה שלך ומקטין את אפשרויות האויב.

## SWAT 3: ELITE EDITION

אל תהיה פזיז בשימוש ברימוני הגז או ברימוני ההלם, מכיוון שיש לך רק 10 מכל

סוג. השתמש בהם בכל פעם שאתה נכנס לחדר.
דאג תמיד למישהו שיכול לחפות עליך, תמיד עלול לצוץ אויב מעבר לפינה בזמן שאתה טוען את הנשק.
אל תשכח לדווח על טרוריסטים, או על חוטפים.
לא מספיק לכבול את החוטפים, צריך גם להזמין רכב שייקח אותם. אותו דבר לגבי טרוריסטים.
אלא אם כן התגנבות היא הכרחית, נסה תמיד להעלות את כוח האש של הנשק שלך. אתה לא יודע מתי תאלץ לירות דרך קיר.

## DEATH TRACK RACING

ככל שתיסע יותר מהר, כך יהיה לך קשה יותר לשלוט על הרכב. לכן לא מומלץ להאיץ בכל הזדמנות, כיוון שיידרש לך מעט ניסיון עד שתדע לשלוט בצורה טובה ברכב. אם לא תנהג כך, תמצא עצמך מתהפך פעמים רבות במסלול.
בחר במכוניות עם האחיזה הטובה יותר, יהיה לך קשה מאוד להשתלט על רכב עם אחיזה רופפת.
אם נתקעת במהירות גבוהה ואינך נוסע לכיוון הנכון, שחרר לגמרי את המצמד, כך תתהפך עם הרכב ותוכל לכוונו לכיוון הנכון.
כוון את כלי הנשק שלך אל עבר בניינים, וברגע שהמתחרים עומדים להגיע לסביבתם, פוצץ אותם כך שיהוו מכשול למתחריך.

## RUNE

אינך צריך תמיד להשמיד אויבים באופן ישיר. בחן את סביבתם ותגלה אפשרויות שונות להיפטר מהם, לא דרך עימות ישיר איתם.
כאשר אתה נלחם בקבוצה גדולה של אויבים, הישאר תמיד בתזוזה ונסה לפגוע בהם מאחור.





## AIRLINE TYCHOON

בקר את ריקי בקומה הראשית, על מנת לקבל עצות. ריקי יגלה לך היכן אפשר למצוא טלפון נייד והיכן המקום הטוב ביותר לקבל בו הוראות חדשות.
חנות ה"דיוטי פרי" היא חנות שתשמש לך לעזר רב. ישנם בחנות הרבה פריטים שיכולים לעזור לך לעבוד מכל מקום בשדה התעופה, וחוסכים לך הליכה הלוך ושוב למשרד שלך.

## FIELD&STREAM TROPHY BUCK IN BASS 2

שים לב לרוח כשאתה צד ברמה בינונית ומעלה. ברמה הנמוכה הרוח לא תהווה בעיה.
בכל פעם שתקבל נשק חדש, גש איתו תחילה למטווח. כך תתרגל לתזוזות הקלות של הנשק- מה שקורה במצב של עייפות או חוסר יציבות.

## CATECHUMEN

אל תשכח להשתמש במקש ההזזה, כיוון שבחלקים מסויימים תאלץ ליצור מעין מדרגות ע"י הזזת חפצים.
נסה להתחמק מאויבים בכל זמן שינתן לך.
אזורים מסויימים מוחבאים ע"י ארגזים.
שים לב לאסירים נוצרים, כיוון שאלו יעוצו לך לאן להמשיך.

## MECH WARRIOR 4: VENGEANCE

למרות שאפשרי שתשחק במקלדת, עדיף שתשיג ג'ויסטיק עם פעולת סיבוב, כיוון שאם תשחק נגד שחקן אחר בעל ג'ויסטיק,

יהיו לו אפשרויות רבות יותר ויעלו אחוזיו לנצח.
חשוב שתנסה לפגוע ברגליים. אמנם קשה יותר לפגוע בהן, אך הן פחות ממוגנות מהגוף הראשי.
שים לב למזג האוויר כאשר אתה מחמש את הרובוט שלך. אם לדוגמא תהיה במדבר ובחרת כלי נשק שיוצר חום רב, תמצא את עצמך נכבה פעמים רבות על מנת להתקרר.
למד להסתובב מסביב לאויב כשאתה נלחם נגדו. אם תעמוד במקום, אתה מסתכן בכך שיירו עליך. אך גם שים לב כי בזמן שאתה מסתובב, אתה לא נכנס לתווך הירי שלו.

## HALF LIFE: COUNTER STRIKE

עצה למתחרים החדשים: שימו לב ללוח הניקוד, וראו למי מהמתחרים יש את הניקוד הגבוה ביותר, עקבו אחריו ושימו לב איך הוא משחק.
אם אתה מעוניין בגישת ההתגנבות, השיטה המומלצת היא בכריעה. כך אתה לא עושה רעש ובאפשרותך להפתיע את אויביך.
לכמה מהנשקים יש שתי אפשרויות ירי. השתמש בכפתור ההתקפה השני כדי לעבור מהאחת לשניה. אם אתה רוצה לחסל חדר בסטייל, זרוק רימון הלם לחדר ואז היכנס וחסל את כולם.
דרך טובה לבלבל את אויביך היא לקפוץ תוך כדי ירי. הירי שלך יהיה הרבה יותר מדויק אם תירה בכריעה.

מאת: ערן בן-סער

# שיחות עם מורגן לה-פיי

## סיום מזעזע שישאיר אתכם מזועזעים לפרק זמן מזעזע ביותר

זיו נגס מהעוגה שלו ולגם מהקפה.

"או.קי. מורגן," הוא אמר "אז נסעתם להודו, הרגתם כמה עשרות הודים, חטפתם בור אש בתוך שק, הבאתם אותו לארץ ודרשתם ממנו לבצע בשבילכם מטלה. או שזו מטלה מאד מקורית או שאת סתם מבלבלת לי בשכל בכל הנוגע להצלת העולם."

מורגן נקשה באצבעותיה והעוגה של זיו הפכה למלחיה. "בפעם הבאה," היא הזהירה, "זה יהיה אתה. שאני אמשיך?"

זיו הנהן בראשו.

מכונית ירוקה ולא מרשימה עצרה בשולי הדרך, מורגן, אבי ואנוכי יצאנו החוצה. אבי ואני לבשנו חליפות שחורות וחולצות לבנות וכמובן שהרכבנו משקפי שמש קשוחות. מורגן לבשה שמלה פרחונית קצרה, מה שגרם לפקק של נהגי מוניות ותאונת פגוש קטנה וגם הרס את כל האווירה שניסינו ליצור. בתוך דלי ים כחול נשא אבי בור אש מסוקרן.

"נו, תנו לראות." ביקש בור האש.

"הנה, תביט." אמר אבי והיטה מעט את הדלי.

ארבעתנו נשאנו עיניים אל מרכז עוזריאלי המפואר.

"ראיתם פעם את הטאג' מהאל?" שאל הבור.

"כן," עניתי, "פעם אפילו בלולאת זמן מטורפת לאבי יצא להרוס אותו בשנת אלפיים חמישים ושש." "אולי תהיו בשקט." אמרה מורגן, "תביט טוב," היא ביקשה מהבור, "ותגיד לי אם מה שאתה רואה לא מוכר לך קצת."

הבור הביט במבנה בריכוז, "אה, שיט," הוא אמר, "צורות גיאומטריות מאוזנות."

הבטתי בעזריאלי, "למה אתה מתכוון? יש פה מגדל אחד עגול, אחד משולש ואחד מלבני. מה מאוזן כאן?"

"שנייה אחת!" עצר זיו את מורגן, "אני מכיר את עזריאלי, הייתי שם כמה וכמה פעמים, אין מגדל מלבני, לא בנו אותו."

"אני יודעת," השיבה מורגן, "אבל לפני חודש היה."

"מה פתאום! בחיים לא גמרו אותו, הייתי שם כבר לפני שנים ולא היה מגדל מלבני."

"נכון," הסבירה מורגן, "החל מלפני חודש מעולם לא בנו אותו, אבל עד לפני חודש הוא היה שם מאז ומתמיד."

"יש לי מיגרנה." אמר זיו.

"תבין," אמר בור האש, "זה לא הצורות עצמן, זו הזווית ביניהן והקרבה המסוכנת."

"תפרטי את." ביקש אבי ממורגן, "אותך אני מבין לפעמים."

"אתה לא תבין," אמרה מורגן לאבי, "אבל אתה יכול לסמוך עלי כשאני אומרת לך שזה מאד מסוכן."

"מה את רוצה שאני אעשה?" שאל הבור.

"מה שעשית עם המגדלים של הטאג' מהאל." ענתה מורגן.

"אין מגדלים לטאג' מהאל." אמרתי.

"בדיוק." השיבה מורגן.

"נו, שיהיה," אמר הבור, "אני חושב שאני אטפל במלבני, הרזוננס הפנימי שלו הכי פחות מוצק." מורגן אמרה מספר מילים ונקשה באצבעותיה, בור האש נורה מדלי הים הכחול אל המגדל המלבני והחל לעטוף אותו.

"מה שמציק לי," אמר אבי לאחר כמה דקות, "זה לא שיש בור אש על כל המגדל הזה. בכלל לא. מה שמציק לי שזה רק שלושתנו שמים לב לכך."

"אני יודעת." השיבה מורגן, "אם תתרחק קצת גם אתה לא תשים לב, בגלל זה לבשתי שמלה פרחונית."

"די מגניב." אמרתי, "מה יקרה הלאה?"

ופתאום היה מעין קול של ףופ (ףופ, למי שלא יודע, זה כמו קול של פוף אבל הפוך) והמגדל נעלם. במקומו עמד בסיס לא גמור עם מוטות ברזל חשופות ומנוף.

"מה קרה?" שאלתי.

"ואיפה הבור?" שאל אבי.

"הבניין מעולם לא נבנה." ענתה מורגן, "ניצלנו. הבור בחזרה בהודו, מכיוון שאם הבניין מעולם לא נבנה לא היתה לנו סיבה ללכת להביא אותו."

"את מי?" שאל אבי.

"למה אתם מתעכבים כל כך הרבה?" שאלתי, "אנחנו נאחר לסינמטק!"

מורגן הביטה בנו בחיוך עגום, "בואו, באמת נאחר."

"או.קי.", אמר זיו, "באמת סיפור מעניין. אני לא מאמין למילה, אבל מעניין. איך זה בדיוק הציל את העולם?"

"האמת שעל זה אני לא יכולה לענות לך."

הרחק בחלל החיצון...

"קפטן! משהו השתבש!" זעק הקצין הראשון. המחושים שלו רעדו והזיעה שניגרה ממצחו השמאלי הפכה ירוקה.

הקפטן קם ממקום מרבצו והביט במסך הגדול. תמונתו של מרכז עוזריאלי הוצגה שם יחד עם מידע טכני רב שהתרכז בעיקר סביב בסיסו של מגדל מלבני לא גמור.

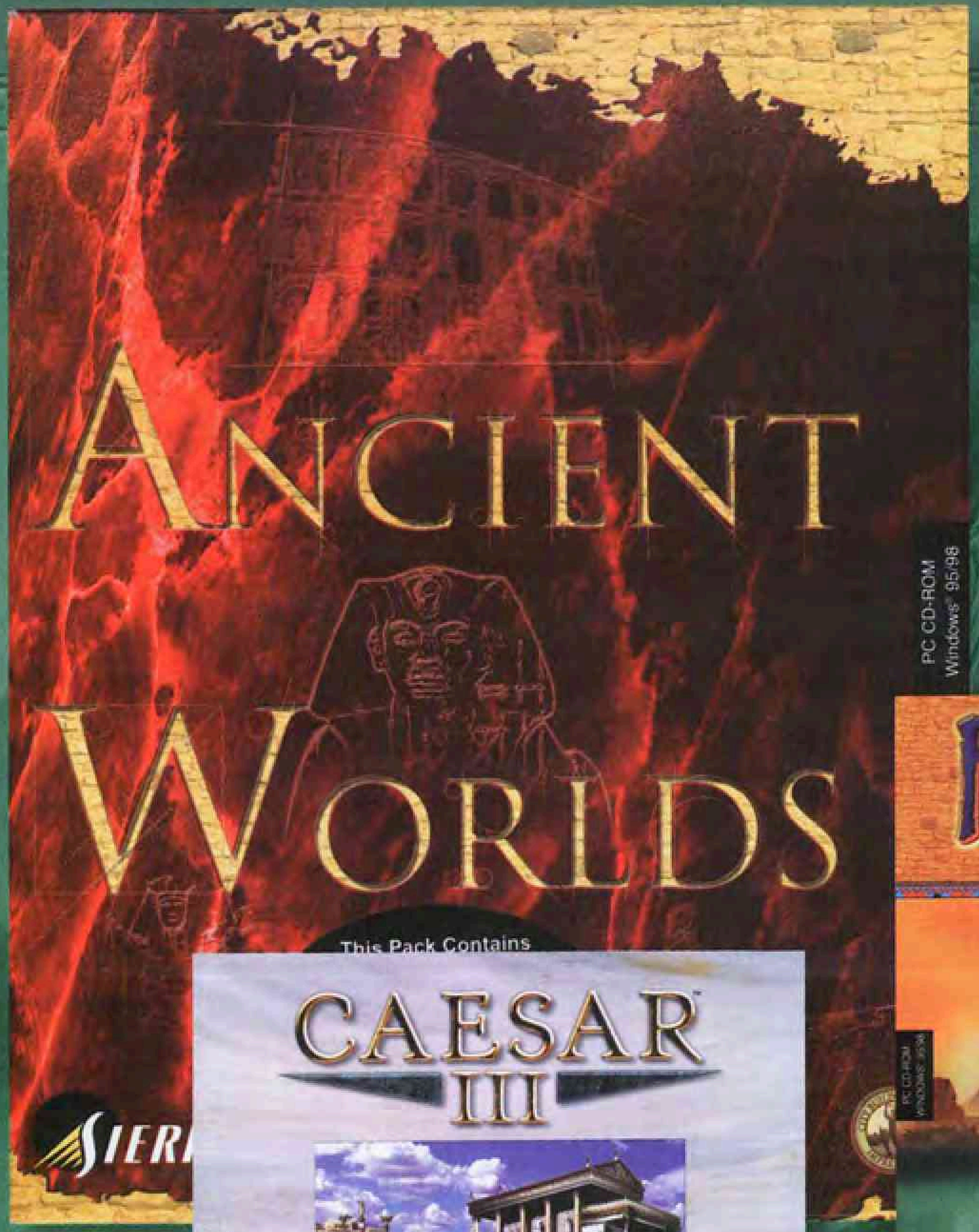
הקפטן נאנח, "קצין קישור - שלח הודעה לכוכב הבית, אמור להם שגם מכוכב לכת B956 לא ניתן לשאוב אנרגיות חיוניות."

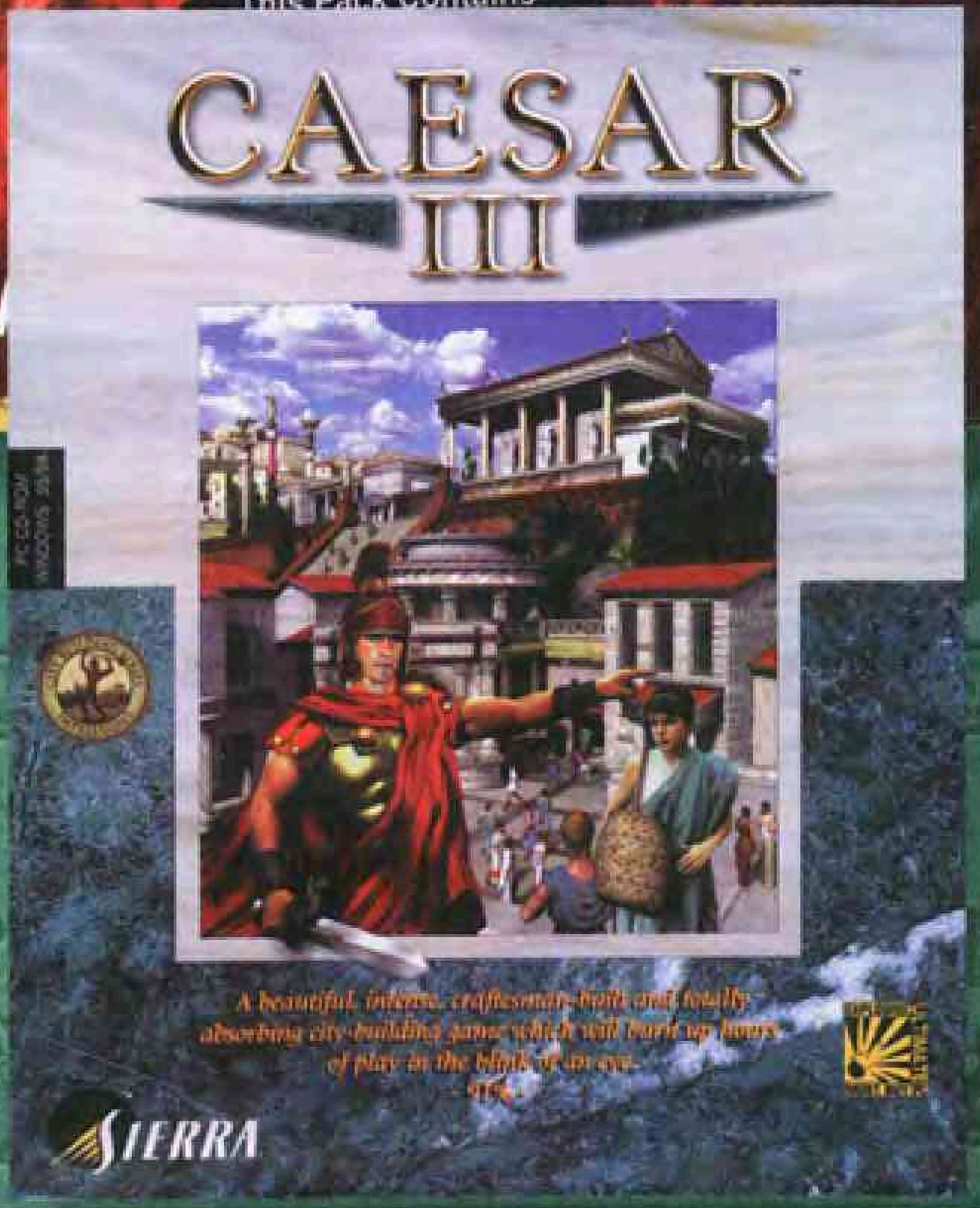
קצין הקישור נאנח ושלח את המסר, הוא ידע שזה אומר שמסע שלהם ימשך לפחות עוד כמה עשורים והוא לא יוכל להגיע הביתה בזמן לחג היבחושים הגדול. חבל, אישתו וגימבלו יהיו מאוכזבים. אבל אין מה לעשות, הקפטן כבר הודיע פעם נחרצות שהוא לא מוכן בשום פנים ואופן להתחבר ללא הארקה.

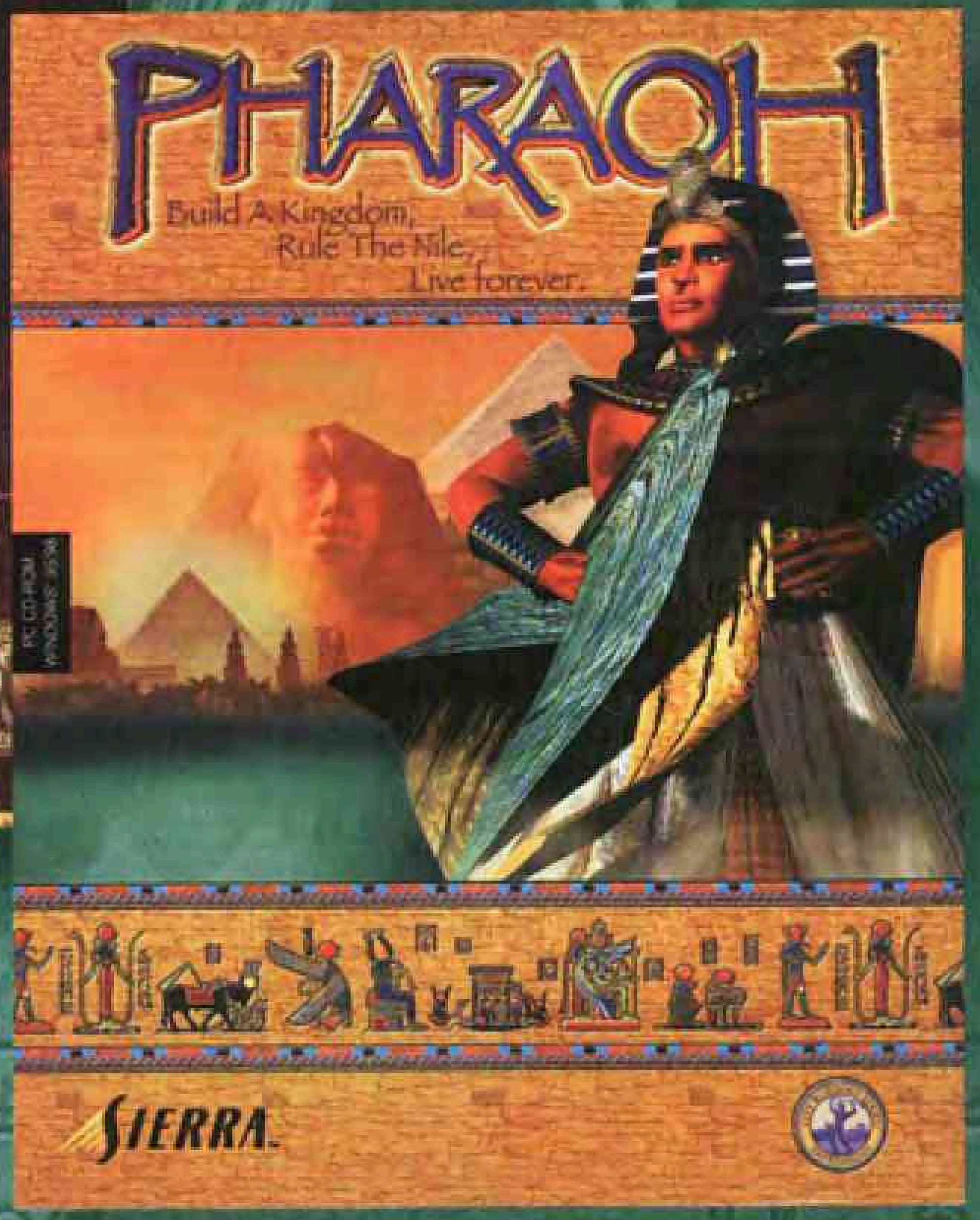
# Ancient Worlds

שני משחקי אסטרטגיה. בניית עיר, צבא ועוד תשתיות

אפשרות למשחק מרובה משתתפים




התקשרו עכשיו: 03-6164313 03-6171667

מקסם 2000

# משחקי תפקידים
## סטריאוטיפים במשחקי תפקידים

מאת: זיו קיטרו וערן בן-סער

אחד הדברים שמלווים את הגזע האנושי לאורך השנים הוא סטריאוטיפים.

לא משנה כמה האנושות תתקדם ולא משנה מה יקרה, הדברים הללו יישארו אתנו תמיד.

סטריאוטיפים משמשים אותנו לאורך היום כל הזמן, זה לא עניין של גזענות, או לפחות- לאו דווקא.

סטריאוטיפ הוא דבר שמקל על החיים. לצערנו, הוא משמש בדרך כלל בצורה היותר מגעילה שלו ויש המון הוכחות לכך לאורך ההיסטוריה, ולמעשה גם היום.

בינינו, מי מאתנו לא עובר את היום מבלי להעיר איזו הערה סטריאוטיפית לגבי אדם אחר.

אם הוא שחום ועונד שרשראות זהב, הוא ערס (אין סיכוי שיש לו אולי גם אישיות... מגוחך).

אם הוא חובש משקפיים וקצת ביישן, הוא חנון (ורוב הסיכויים שהוא גאון, אין מצב שהוא אולי גם טיפש ובא מבית הרוס).

אם היא מתלבשת בצורה קצת יותר מדי ליבראלית, היא "שרמוטה" (הרי נשים צריכות להתלבש בצורה צנועה בלבד, לא?).

אם רכב לפנינו עשה טעות בדרך, רוב הסיכויים שזו אישה (אין גברים שנוהגים כמו מטומטמים, לא, חס וחלילה!).

גבר מבוגר מסתובב עם צעירה, הוא פדופיל (חס וחלילה שזו הבת שלו).

אתם רואים, בכל מקום, לא משנה מה נעשה.

איך זה מתקשר למשחקי תפקידים?

פשוט מאוד.

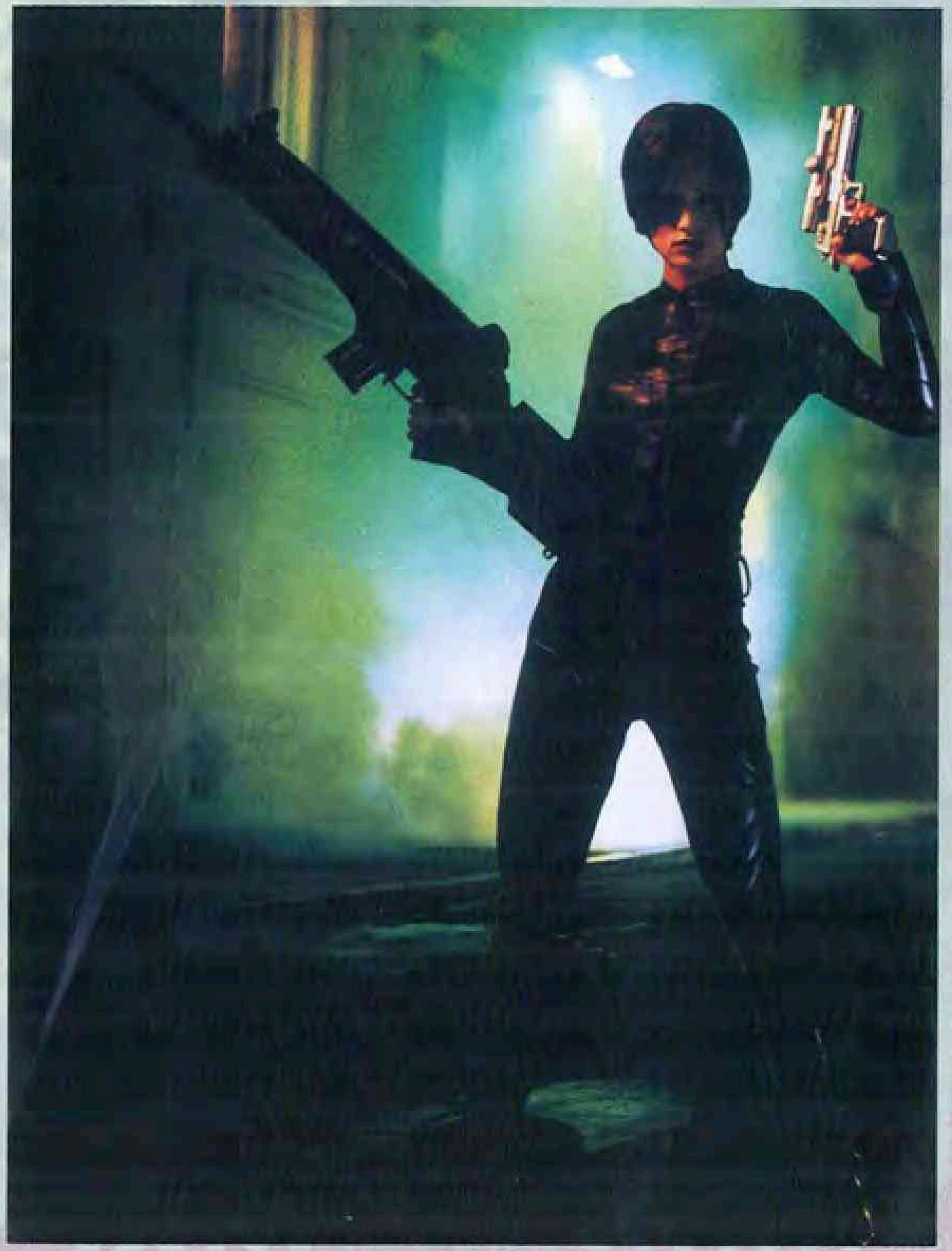
כמה ספרים קראנו ובהם נתקלנו בסטריאוטיפים?

הזקן בגלימה הוא קוסם (לא איכר קשה יום, או סתם זקן בגלימות), הבריון הרועש הוא ללא ספק לוחם חסר מוח (אין סיכוי שהוא חובב שירה ויכול לדקלם את כל כתבי סוקרטס ולהסבירם), ההוא שם בעל האף הארוך הלבוש גלימות שחורות וזורק מבטים לכל כיוון, בטוח כייס או רוצח (ולא סתם פרנואיד שמפחד שאנשים יתנכלו לו בגלל אורך אפו).

לפעמים הסטריאוטיפים הללו מועילים ולפעמים הם מציקים, מה אנחנו יכולים לעשות בקשר לזה?

ובכן, הכל תלוי במה אנחנו רוצים להשיג.

כאשר אנחנו, בתור מנחים רוצים ליצור הרפתקה קלילה ללא מחויבות, הרפתקה למשחק אחד קצר, כזו שלא יהיה צורך להתעסק בה ביותר מדי פרטים, אזי נוכל להשתמש בסטריאוטיפים על מנת להקל על השחקנים: בהרפתקה בה השחקנים צריכים למצוא איש קשר מפוקפק בפאב, אין כל סיבה שהבחור המצולק השותה לבדו בשולחן הפינתי לא יהיה איש הקשר. או זיהוי האויב הראשי בכך שהוא לובש גלימות שחורות ויש לו אף ארוך ועליו פלולה ☺.



סטריאוטיפים יכולים להיות מועילים מאוד, במיוחד כשאנחנו רוצים להפתיע אנשים.

למה אני מתכוון?

בניגוד למצב בו אנחנו באים לטובת השחקנים במשחקים קצרים (או סתם כאלו שאין לנו חשק להשקיע בהם), אנחנו יכולים להשתמש בתכונה האנושית של "הדבקת תוויות" נגד השחקנים.

דמות של לוחם בריון בעל קרחת ומכוסה צלקות האוחז בגרזן עצום ומחייך בפה מלא שיניים שבורות, תיצור אצל השחקנים מהר מאוד תמונה של הלוחם הטיפש הקלאסי. רוב הסיכויים





שאם יש לכם שחקנים שלא מזנקים אלי קרב ללא מחשבה, אתם תתקלו בבקשות מצד השחקנים לעשות כל מיני דברים מתוחכמים, על מנת להערים על הלוחם הטיפש.

אה הא!! כאן אתם מראים להם מהיכן משתינה קוביית הג'לטין.

הלוחם מביט בהם במבט טיפשי, אבל בשנייה בה הם מנסים להערים עליו, הם מגלים שהם עומדים מול שנינות מדהימה כמותה לא ראו מזה שנים. לא רק שהם לא מצליחים להערים על הלוחם שנראה נבער מדעת, הם עצמם נופלים בפח שהוא טמן להם ונאלצים להתמודד עם איום ה ר ב ה יותר גדול ממה שחשבו.

אותו דבר עם דמויות אחרות.

יצירת איש מבוגר עטור זקן לבן ולבוש גלימות עליהן רקומות מילים בשפה משונה, תוביל אותם לחשוב שמדובר במכשף, או ב"איש חכם".

למעשה, מדובר בנוכל שקנה את הגלימה מדי סוחר גריווני (על הגלימה למעשה כתוב "נדמה לי, חנות במידות מוזרות!" או משהו כזה...) וברגעים אלו ממש הוא מוביל אותם לא אל המגדל של "בקטריוס הנורא", אלא אל מערת השודדים, שם מחכים חבריו של הנוכל, על מנת לקחת לחבורה את כל מה שיש להם.

שימוש נוסף לסטריאוטיפים יכול להיות גם לצורך העמקה הדרגתית של עולם המונחים של שחקניך. נניח שכבר שנים אתה משחק משחקי פנטזיה קלאסיים (באיזו שיטה שכוחת אל שמאד מקדמת את זה בגלל מונח מטומטם שנקרא נטיות) ואתה רוצה לעבור למערכות יותר עמוקות, יותר פוליטיות ויותר אפורות (למשל משום שעברת לשיטה מדהימה שמקדמת רעיונות כאלו, כי היא מבוססת כשרונות ואופי). אתה יכול להתחיל בכך שהקיסר, השליט הצודק של האימפריה הזהובה, שולח את הקבוצה לחלץ את בתו מדי האורגים (גזע תוצרת בית שלך, כי נמאס לך מאורקים) הרשעים שבצפון.

שם הקבוצה מגלה שהאורגים מגייסים צבאות ועומדים לפלוש לאימפריה - ולכן, לאחר החילוץ הנועז ממהרים להזהיר את הקיסר.

ואז מתחילים להתברר דברים, האורגים מכוערים, כן, אבל הם מנסים לקדם רעיונות מדיניים מתקדמים - בעוד שלכם יש קיסר, להם יש דמוקרטיה, בעוד שאצלכם יש עבדים ואיכרים רעבים ללחם, להם יש סעד ועזרה לזולת. בכלל, כל הסיבה למלחמה היא שבתו של הקיסר, שהגיעה לביקור מרצונה החופשי כדי ללמוד רעיונות חדשניים, נחטפה באכזריות!!! חוץ מזה, הקיסר רוצה מלחמה, הוא מנסה להיפטר מהלורד הבוגדני בצפון.

שימוש פשוט בסטריאוטיפ - והופ, פתאום יש לך שחקנים שכבר לא בטוחים שכל אורק הוא רע, שלא מאמינים שצריך להרוג כל מה ששונה ממך ואולי יש מקום לריבוי רעיונות ולרב צדדיות. ממש באסה.

סטריאוטיפים כאמור הם דבר נפלא.

כל כך הרבה שימושים למשהו כל כך פשוט, שגם ככה אנחנו משתמשים בו על בסיס יום יומי.

אין צורך לחשוב יותר מדי, זה קיים בספרות, בסרטים, במשחקי מחשב, בכל מקום.

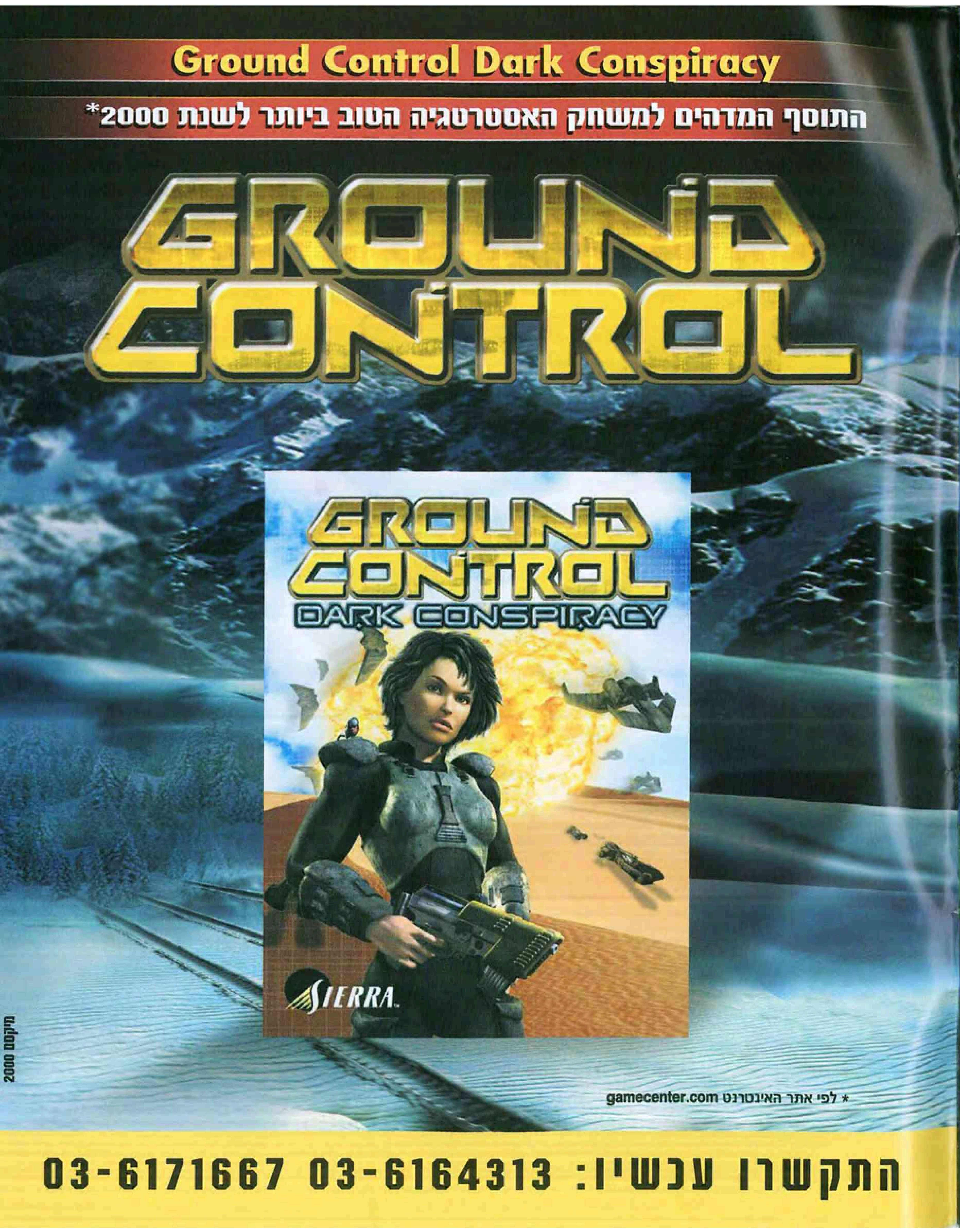
השאלה היא מה אנחנו רוצים לעשות עם זה.

האפשרויות רבות, ואם תפתחו את עצמכם למחשבה, תגיעו למקומות מופלאים.

זהו רק קצה הקרחון (הערה של זיו: כמו שאומר הפתגם! ואם חושבים על זה, גם פתגמים הם סטריאוטיפים- כלומר, מי אמר שאותו קרחון הוא לא קרחונון קטנטן ולא ממש גדול? מאיפה אנחנו יודעים שיש עוד הרבה במה לגעת? רק בגלל שקרחון אמור להיות גדול זו הסיבה, חוצפה, מי לעזאזל אמר ש.... היי תעזבו אותי , מספיק, אני שפוי... לא, לא שוב החליפה הלבנה, לאאאא...)

בכלל, זכרו כלל ברזל, וכאן אנו גולשים קצת מעבר לנושא הסטריאוטיפ: בעזרת קצת מחשבה והדשנות, תוכלו לגלות דברים חדשים בתוך מונחים ישנים ומוכרים. משחקי תפקידים יכולים להמשיך ולספק לנו עניין למשך שנים - אם נדאג לכך שהרעיונות שאנו עוסקים בהם במהלך המשחק מתבגרים איתנו.

כל מה שרציתם על משחקי תפקידים
באתר של ערן בן-סער ואבי סבג
www.demons.org.il
DEMONS
Under the Sink



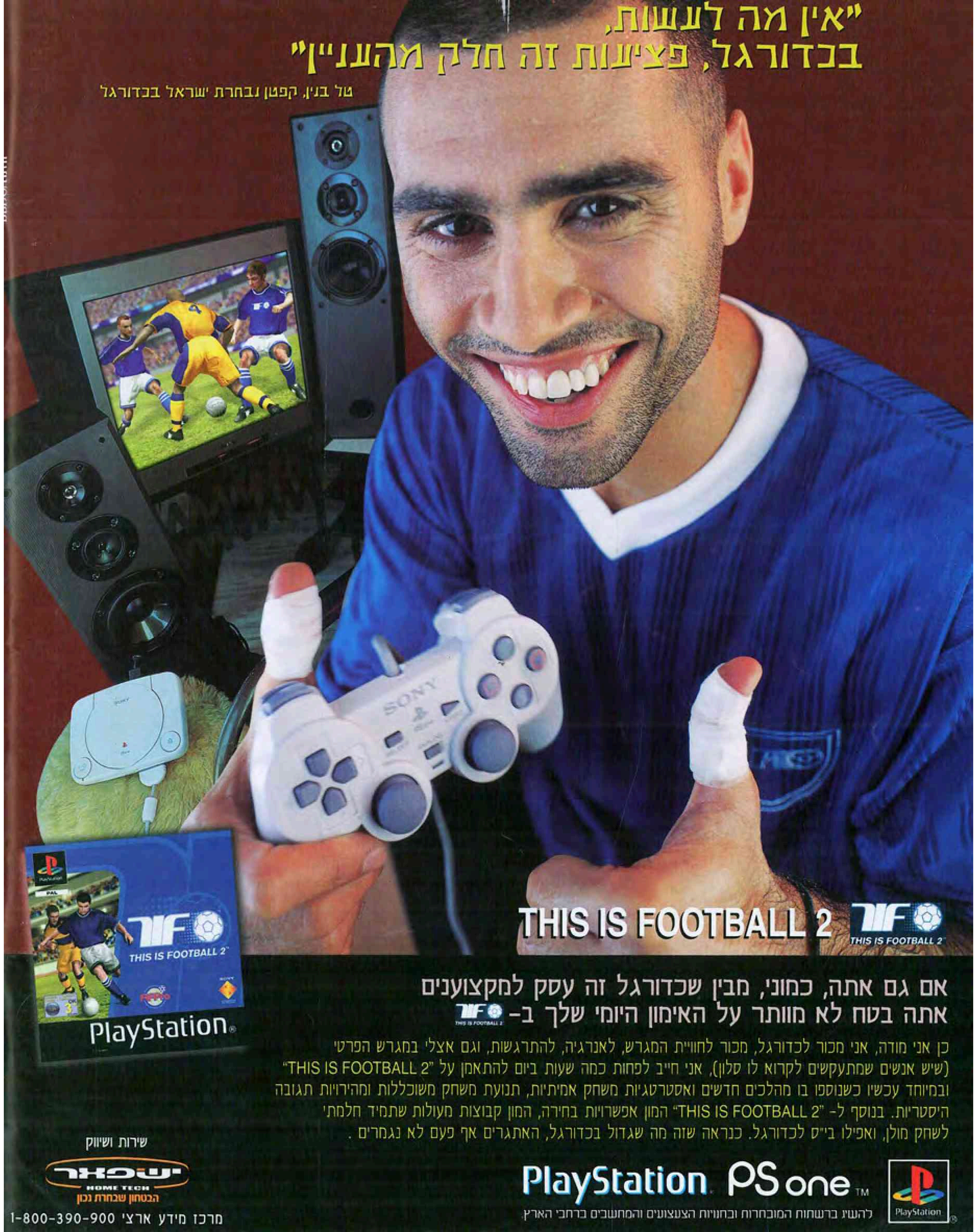
## הוראות התקנה והפעלה

### הפעלת המשחק

לחץ על כפתור "התחל", בחר ב"תוכניות", היכנס לספריית המשחק ובחר בקובץ ההפעלה של המשחק.

### מקשי השליטה

רוץ - Shift + כיוון הריצה
דבר - 1–8
שיר - 0
התגנב - Alt + כיוון ההתגנבות
זרוק - Z + כיוון הזריקה
קפוץ - Space
בצע פעולה - Ctrl
התכופף, רד מהסוס - חצים למעלה ולמטה
לך (התגלגל, אם הדמות מכופפת) - חצים שמאלה וימינה
עמוד, טפס, עלה על הסוס, היכנס לחדר, קפוץ לבאר - חץ למעלה
רוץ והתגלגל - Shift + X + כיוון הגילגול
רוץ וקפוץ - Shift + Space + כיוון הקפיצה
עצירת המשחק (Pause) - Esc


"אין מה לעשות,
בכדורגל, פציעות זה חלק מהעניין"
טל בנין, קפטן נבחרת ישראל בכדורגל
THIS IS FOOTBALL 2
THIS IS FOOTBALL 2
אם גם אתה, כמוני, מבין שכדורגל זה עסק למקצוענים
אתה בטח לא מוותר על האימון היומי שלך ב-
כן אני מודה, אני מכור לכדורגל, מכור לחוויית המגרש, לאנרגיה, להתרגשות, וגם אצלי במגרש הפרטי
(שיש אנשים שמתעקשים לקרוא לו סלון), אני חייב לפחות כמה שעות ביום להתאמן על "THIS IS FOOTBALL 2"
ובמיוחד עכשיו כשנוספו בו מהלכים חדשים ואסטרטגיות משחק אמיתיות, תנועת משחק משוכללות ומהירויות תגובה
היסטריות. בנוסף ל- "THIS IS FOOTBALL 2" המון אפשרויות בחירה, המון קבוצות מעולות שתמיד חלמתי
לשחק מולן, ואפילו בי"ס לכדורגל. כנראה שזה מה שגדול בכדורגל, האתגרים אף פעם לא נגמרים .
THIS IS FOOTBALL 2
PlayStation
PlayStation PS one TM
להשיג ברשתות המובחרות ובחנויות הצעצועים והמחשבים ברחבי הארץ.
PlayStation
שירות ושיווק
ישפאר
HOME TECH
הבטחון שבחרת נכון
מרכז מידע ארצי 1-800-390-900